

CORRIERE dei PICCOLI

Settimanale illustrato di racconti, giochi e avventure - N. 15/16 - 22 aprile 1988 - L. 1.700



SPED. ABB.
POST. GR. II/70

CONCORSO
DISEGNA
LE PAZZE
E VINCI!

IN REGALO IL MAXI POSTER
"SUPER GIOCHI"

PROPOSTA
VACANZE:
INSIEME IN
CASCINA

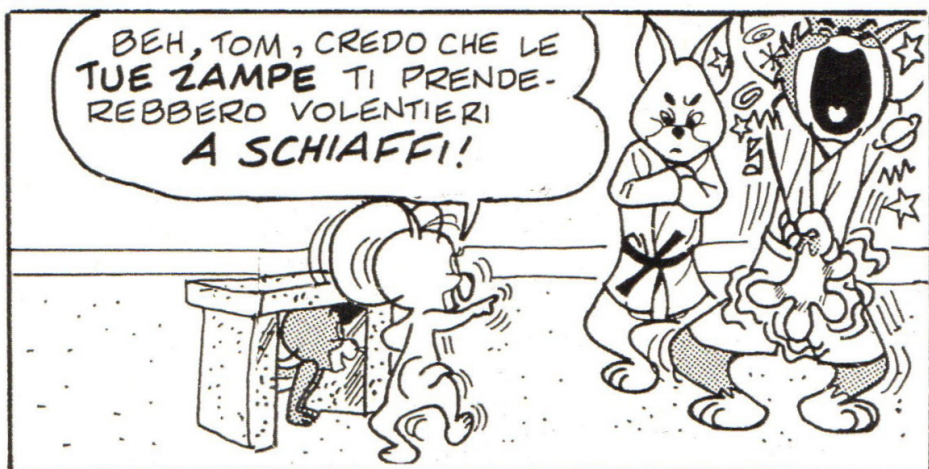
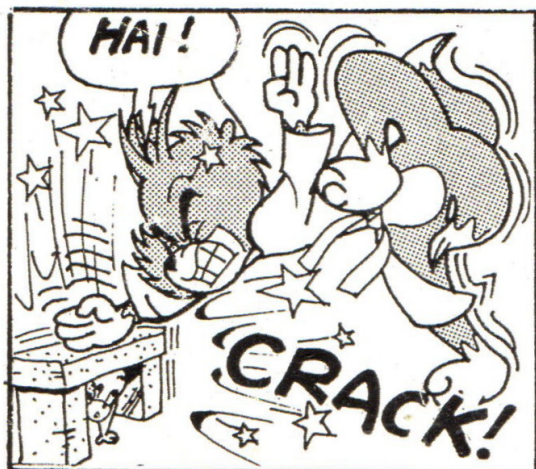
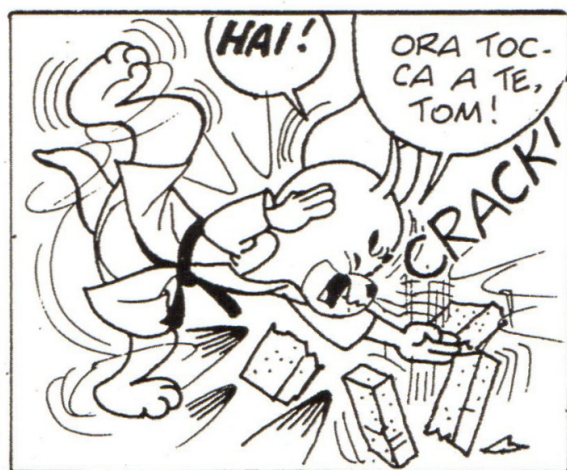
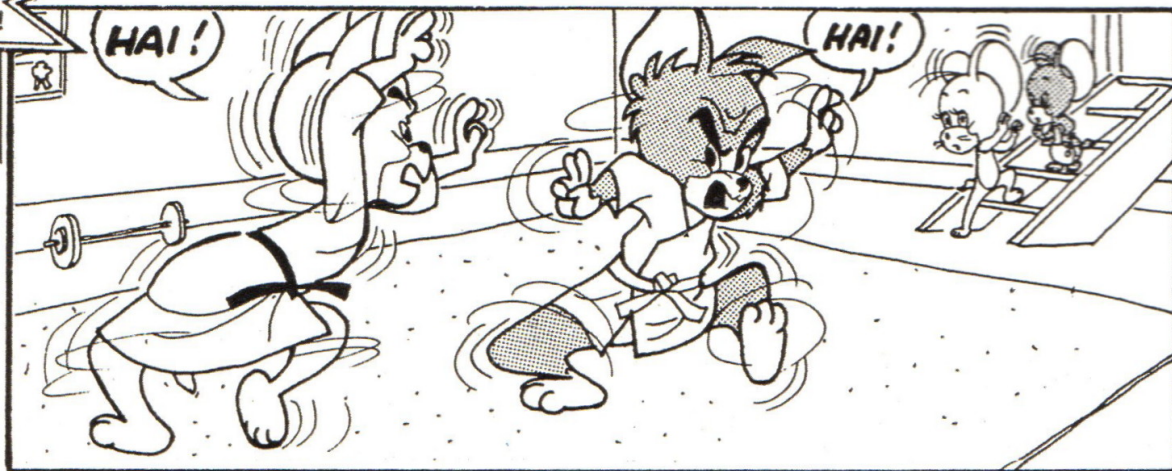


ESCLUSIVA MONDIALE
LE AVVENTURE
A FUMETTI DI
FIEVEL

TUTTA
DA
COLORARE!

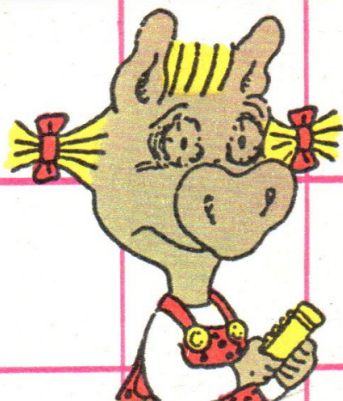
TOM E JERRY

By
GOOT & KAY



numero **15-16**

N° 312

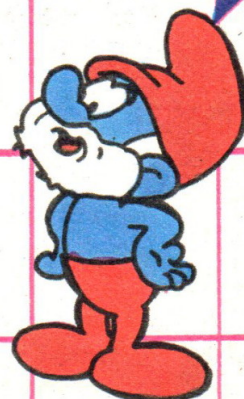


Uahoo... Che bella la TV! Noi cuccioli ci stiamo appiccicati anche per ore, ma... A pag. 15 la nostra «tele avventura».

Ciaol! Sei curioso di sapere se io e Idea siamo riusciti a sfuggire a quel pazzo scatenato di «Capitan Zero»? Vieni a leggere a pag. 24 la storia di Zanino



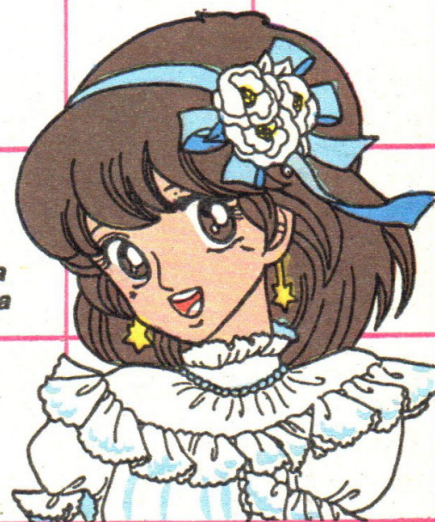
Svelto, svelto! Corri a pag. 34! Il sipario si è alzato e la compagnia dei Puffi ha incominciato lo spettacolo!



Ronfi! Non perderti il prossimo numero! Leggerai l'avventura dei Ronfi che questa settimana non hai trovato! Ronfi! Già, eh eh... Eravamo in vacanza!



Salve! Ti piacerebbe fare un bel picnic in mia compagnia? Beh, vieni a pag. 12 e staremo insieme.



- 4** Fievel: il grande circo
- 12** Lady Lovely: un divertente picnic
- 15** I cuccioli e il fascino della TV
- 20** Alfonso e l'abito su misura
- 24** Zanino contro il «Capitan Zero»
- 30** Kiss me Licia: un bacio nel bosco
- 34** I puffi puffettieri
- 38** Maxi-poster giochi
- 47** Finali provinciali e regionali
Coppa Scarabocchio
- 48** Barzellette tue e di Denny:
gran risate!
- 52** Club avventura: insieme in cascina

- 54** Disegna la tazza e vinci: concorso
- 56** Grafologia e Secondamanina
- 57** Il gioco dei perché e Scrivi a zia Baby
- 58** Il Gran Premio Giovanissimi di Sci
- 60** Nonna Ave racconta... le fate
- 64** I giochi del «Corrierino»
- 70** Juke-box
- 72** La pazza pagina di *Patatrac*
- 76** Le gemelline «Hilary»
- 77** Telecomando
- 78** I programmi della televisione
- 82** Oroscopo e «Cosa farò da grande»
- 83** Prossimamente sul «Corrierino»

FIEVEL

E IL GRANDE CIRCO



CIAO, SONO ANCORA IO, FIEVEL TOPOSKEWITZ! AL CINEMA TI HO RACCONTATO IL MIO AVVENTUROSO ARRIVO IN AMERICA. SE QUELLA STORIA TI È PIACIUTA, TI PROONGO ORA LE MIE NUOVE AVVENTURE. RITROVEREMO L'INTREPIDO TONY TOPONI, IL SIMPATICO TIGRE, LA BELLA BRIDGET E TANTI ALTRI ANCORA. INSOMMA NE VEDRAI DAVVERO DELLE BELLE!

NEW YORK SEMBRAVA ESSERE UNA GIORNATA COME LE ALTRE FINCHÈ...

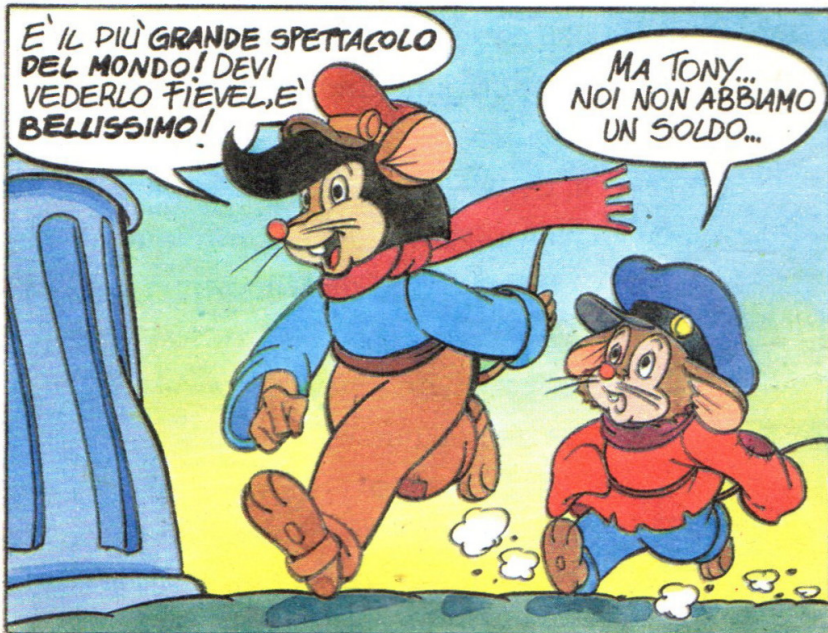
EH, GUARDA FIEVEL! ARRIVA IL CIRCO!

IL CIRCO?... CHE COS'È IL CIRCO TONY?



È IL PIÙ GRANDE SPETTACOLO DEL MONDO! DEVI VEDERLO FIEVEL, È BELLISSIMO!

MA TONY... NOI NON ABBIAMO UN SOLDO...



EH! HAI GIÀ DIMENTICATO DI CHE COSA È CAPACE TONY TOPONI?

...COME FAREMO AD ENTRA...!



INTANTO POCO LONTANO.

... PERCIÒ, RICORDATE
SEMPRE DI VOTARE
PER ME! PER
JOHNNY ONESTO!

E QUANTE
VOLTE POSSIAMO VOTA-
RE, SIGNOR
ONESTO?

MA QUANTE VOLTE VUOI!...
SE VOTI PER ME!

EH, GENTE! E' ARRIVATO IL
CIRCO!... CI SONO ANCHE
LE GIRAFFE E GLI ELEFANTI!

ELEFANTI?
E DI CHE COLORE SONO?

GRIGI!

BOE, CURIOSO!
NON NE HO MAI VISTI
DI QUEL COLORE!

DAI, TONY!
CORRIAMO A DIRLO
A PAPA!

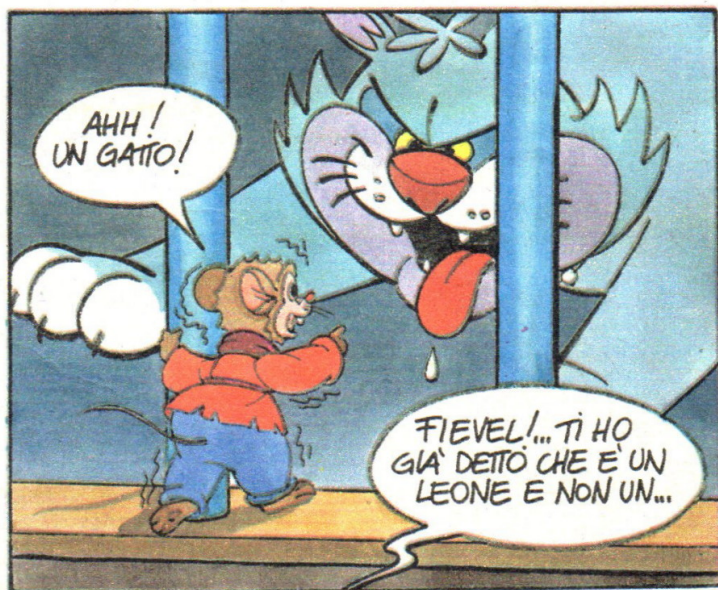
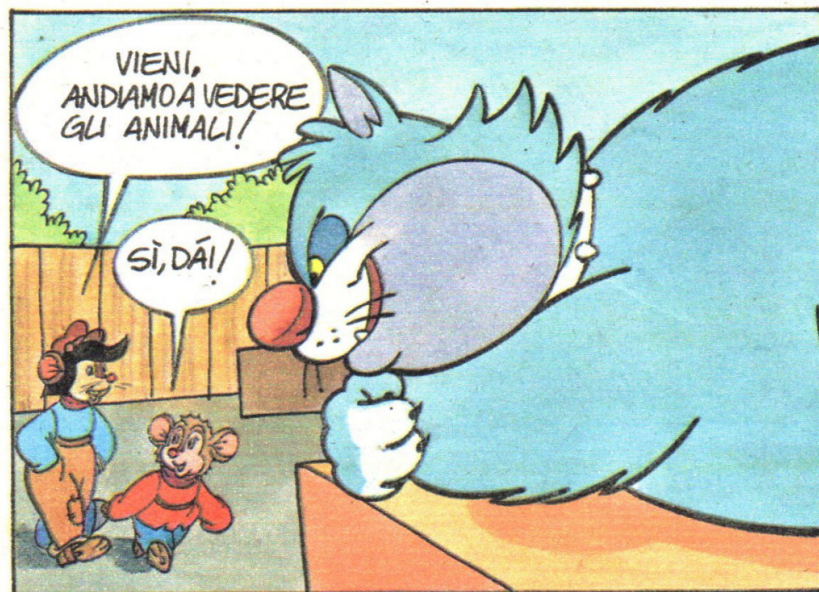
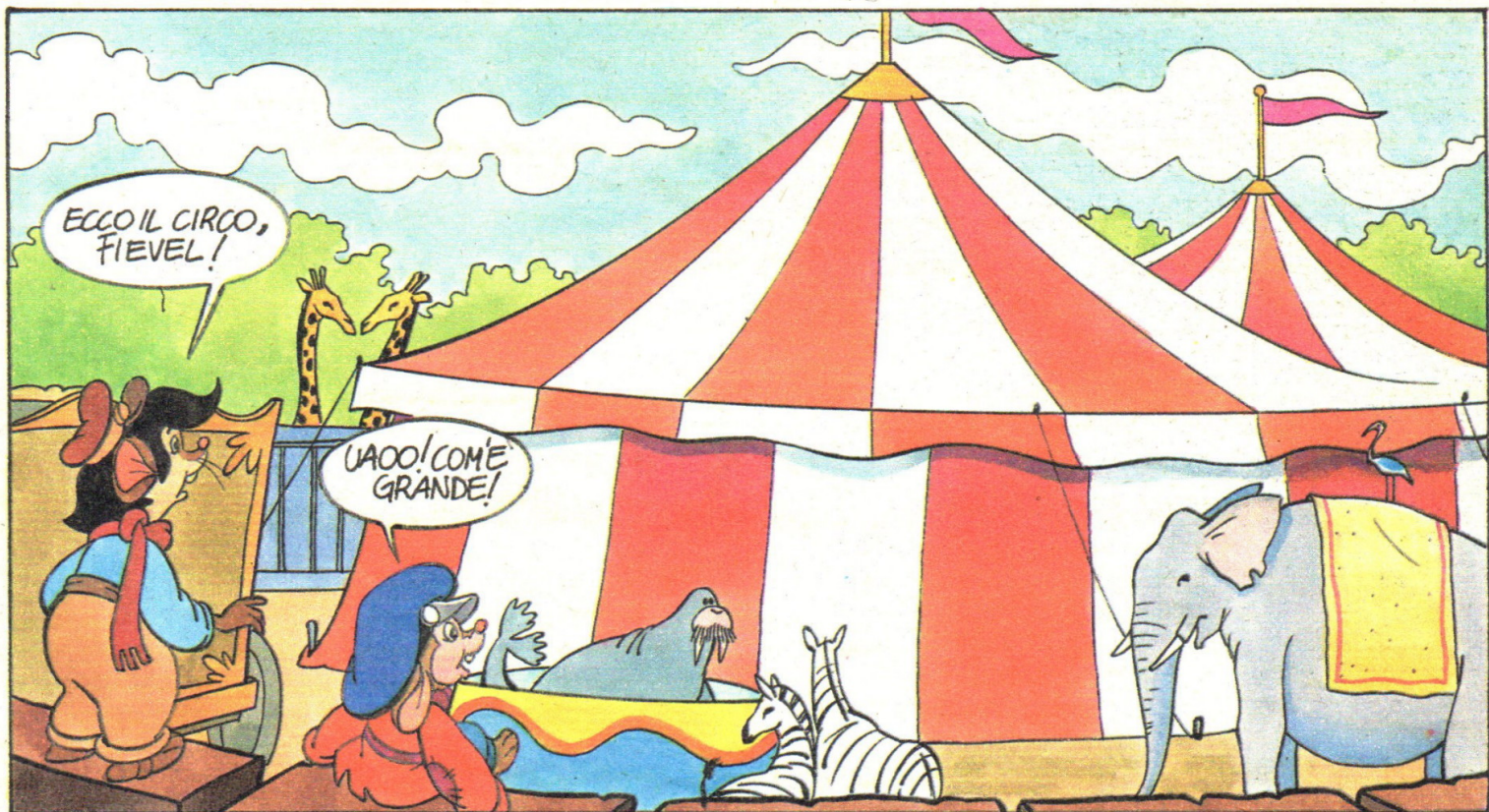
TONY, NON MI HAI
ANCORA DETTO COME
RIUSCIREMO AD ENTRA-
RE AL CIRCO!

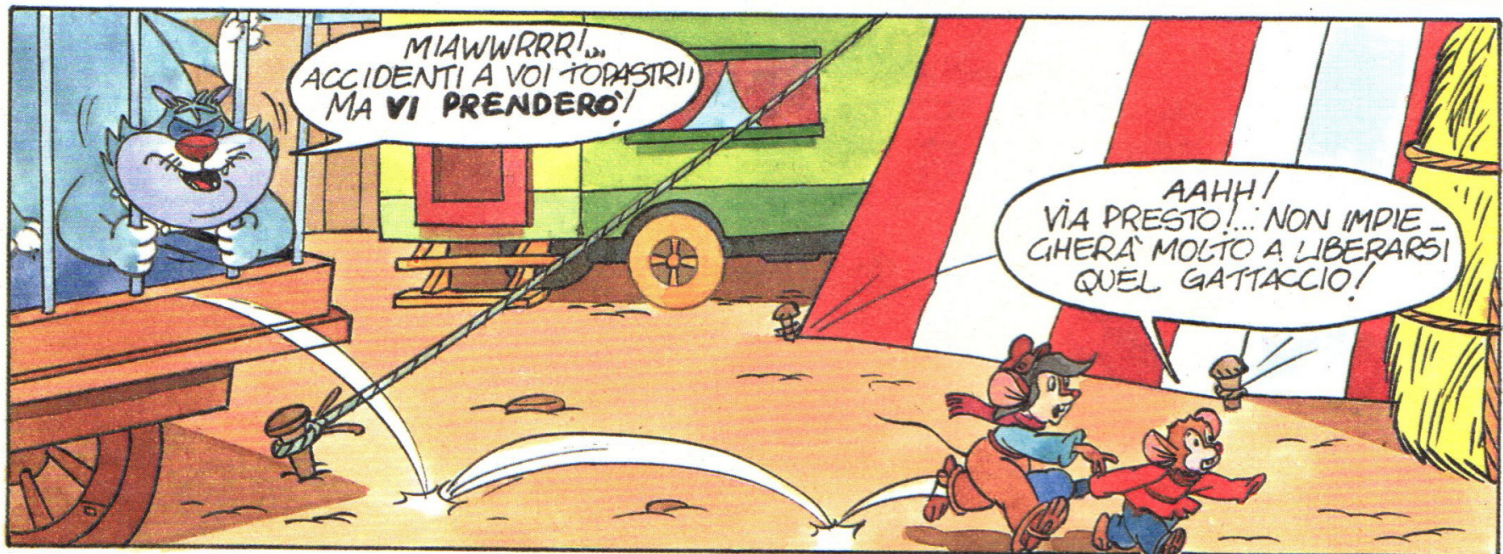
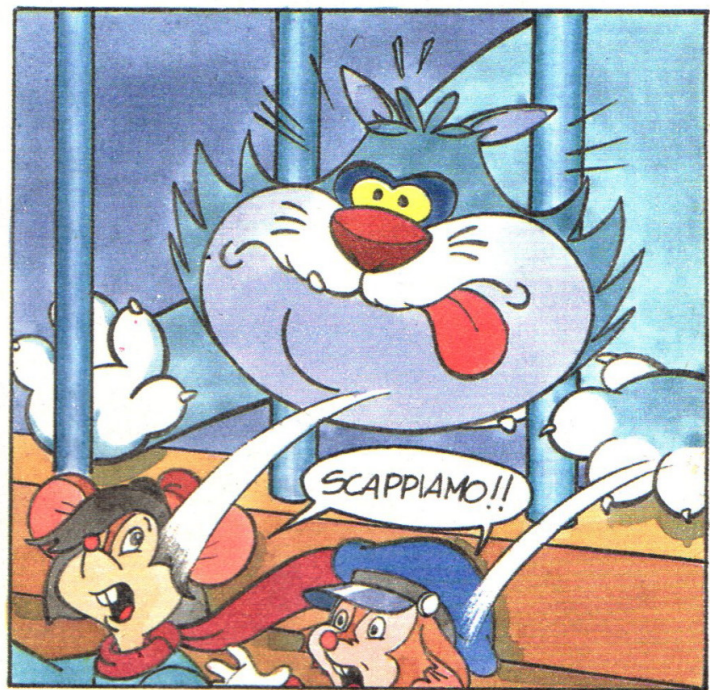
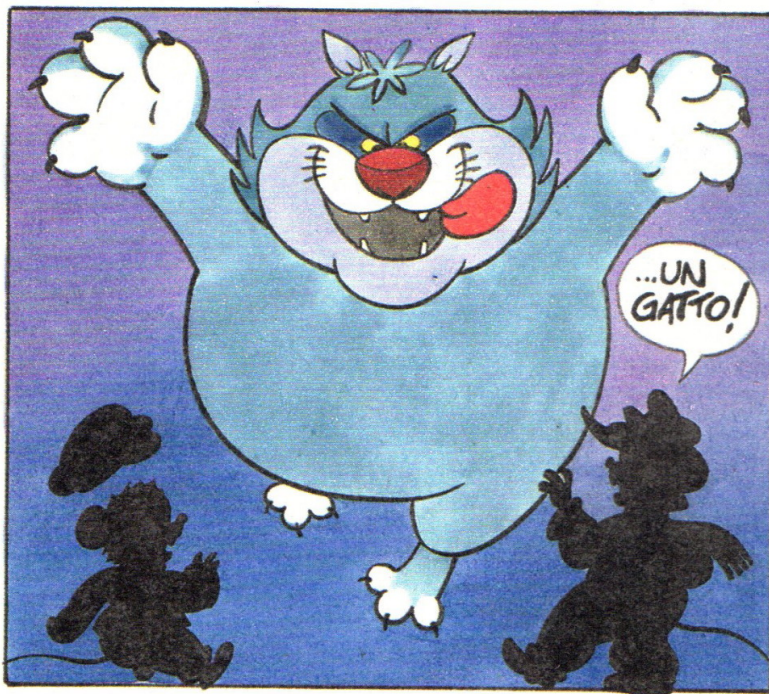
E' SEMPLICE!
INFILANDOCI SOTTO
IL TENDONE! CHI VUOI
CHE FACCIA CASO A
DUE PICCOLI TOPI?!

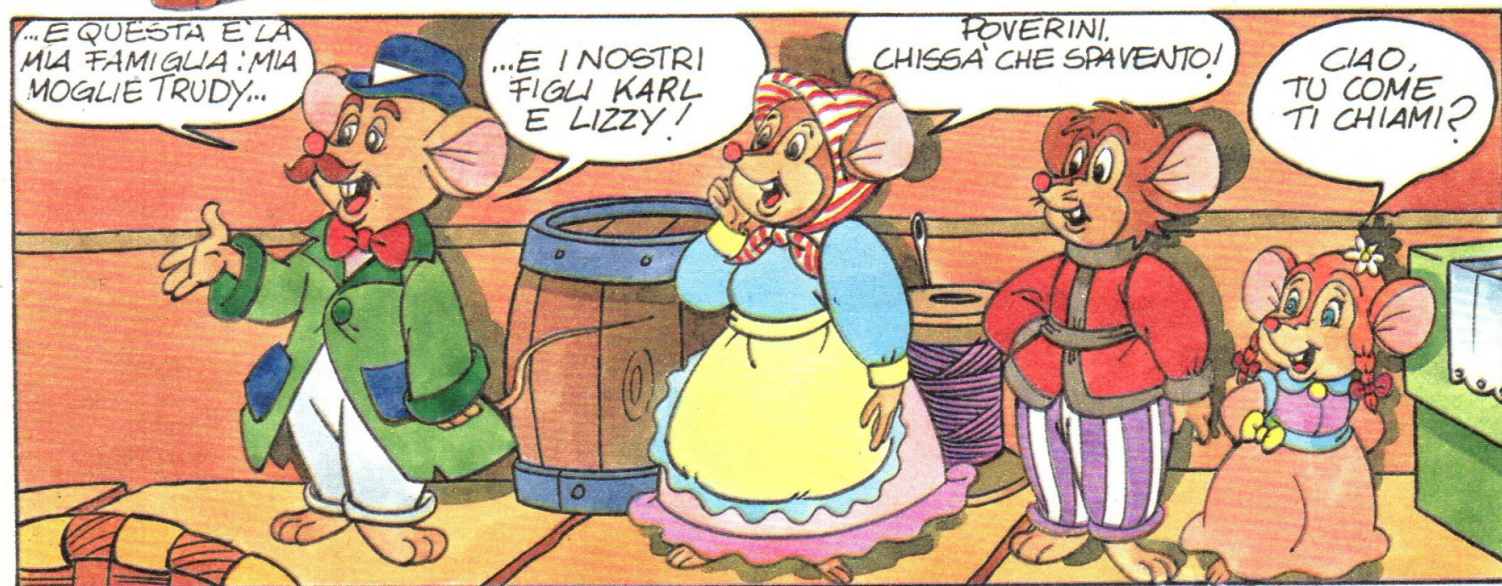
E MI RACCOMANDO NEFARIO, FA' BUONA
GUARDIA! NON VOGLIO VEDERE TOPI
ATTORNO AL TENDONE!

MEOWRR!

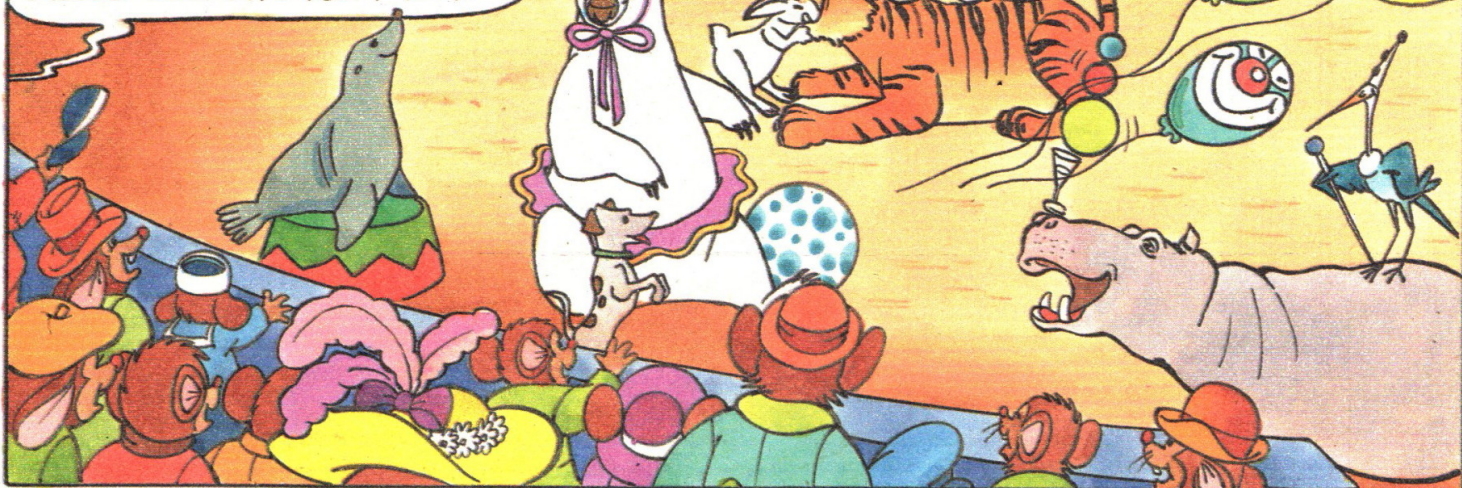






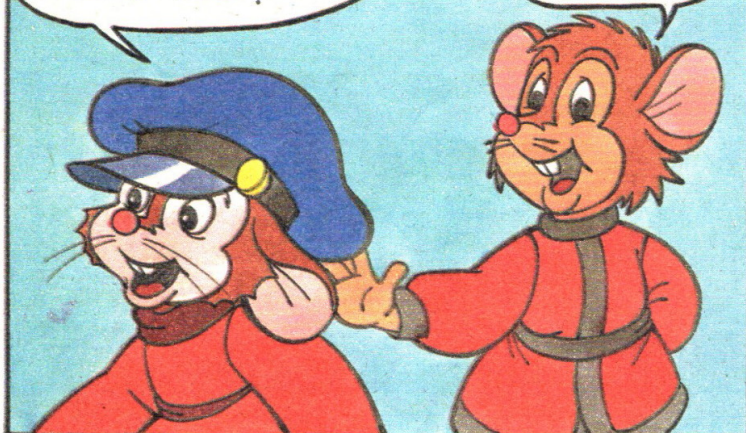


OGNI NOTTE, QUANDO GLI ARTISTI E NERARIO SONO A DORMIRE NOI, INSIEME CON TUTTI GLI ANIMALI, FACCIAMO UNO SPETTACOLO SOLTANTO PER I TOPI!



CHE BELLO! ANDIAMO SUBITO A DIRLO AI NOSTRI AMICI!

CALMA! CALMA! C'E' TUTTO IL TEMPO!...



IL DEBUTTO SARA' DOMANI SERA, E PRIMA DOVREMO FARE UNA PARATA E DISTRIBUIRE DEI VOLANTINI

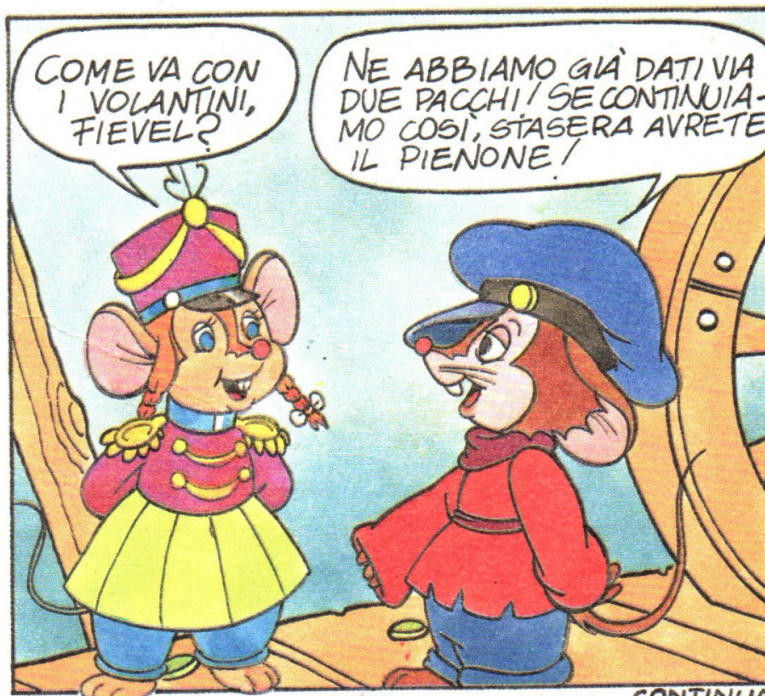
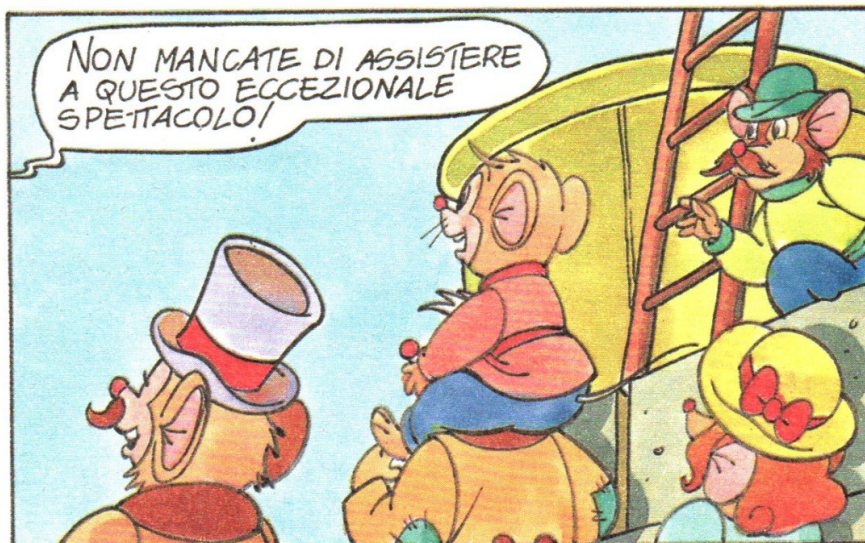
VI AIUTEREMO NOI!



E COSI'...

E UNO, DUE TRE... VAI!







LADY LOVELY LOCKS

E I CIUFFETTI

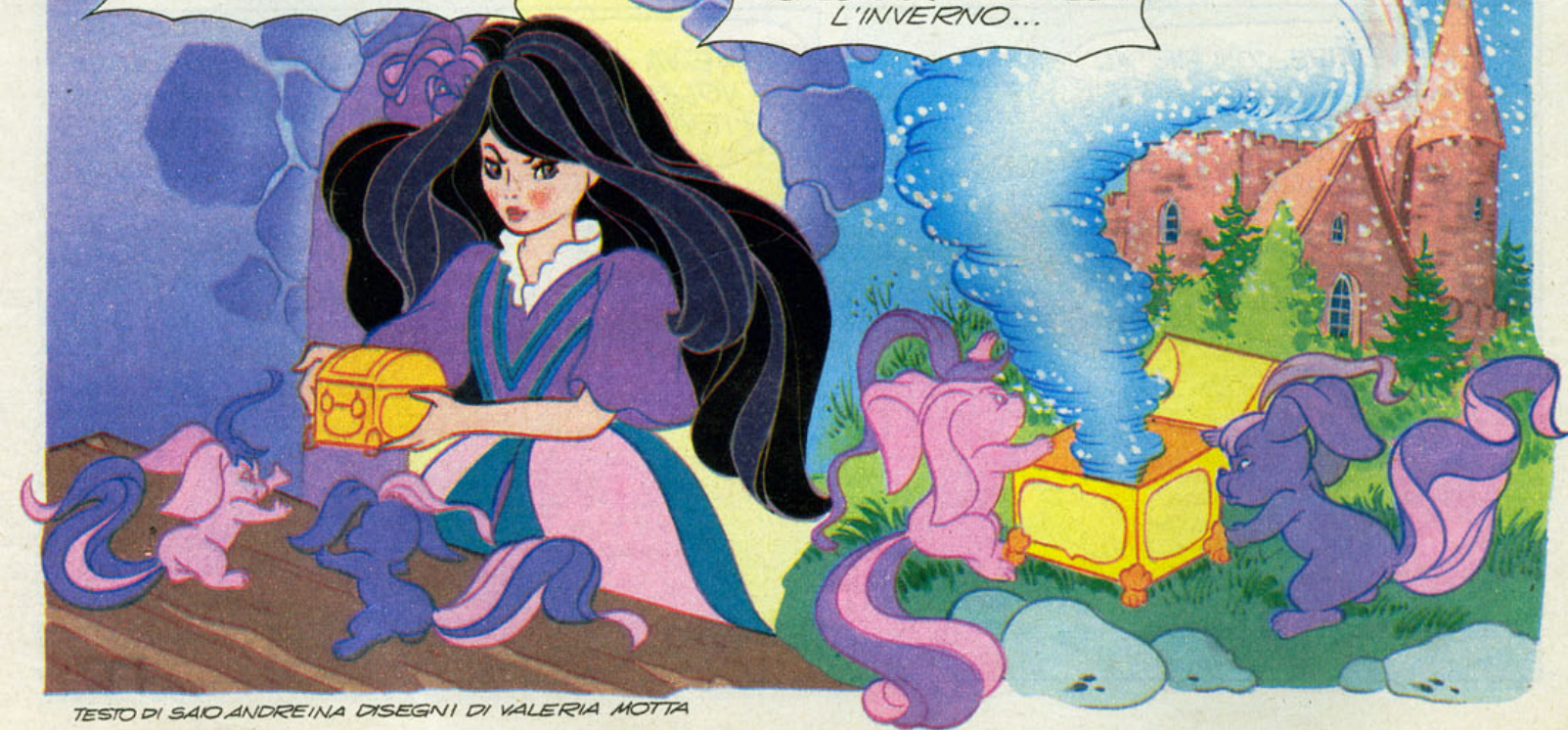
NEVE D'ESTATE

IL PRINCIPE CUORFORTE
HA INVITATO LADY LOVELY
A UN PICNIC NEL BOSCO...



... MA LA DUCHESSA
NERONDA HA GIÀ
PREPARATO UNO DEI
SUOI SCHERZI MAL-
VAGI...

I PETTIGNOMI APRO-
NO LO SCRIGNO DEL-
L'INVERNO...





**MIO PAPA' DICE CHE PIACEREBBE
ANCHE A LUI UNA MACCHINA CHE
CAMBIA COLORE QUANDO LA LAVI.**

Lui dice che è un po' stufo della sua macchina bianca. Io invece con le mie Automagic, non mi annoio mai, e quando voglio cambiare colore, le lavo. Sì perché basta metterle nell'acqua fredda, e il gioco è fatto. E per farle tornare come prima? È facile: le metto nell'acqua calda! Con Automagic posso inventarmi nuove macchinine tutti i giorni... eh sì, sono più fortunato del mio papà!



Hot Wheels
MATEL

Automagic

**AUTOMAGIC. LE STRAORDINARIE MACCHININE
CHE CAMBIANO COLORE.**

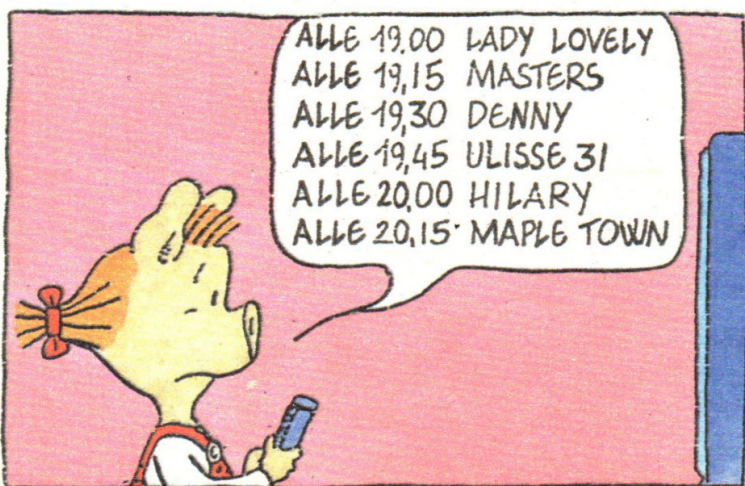


DI FABIO VISINTIN

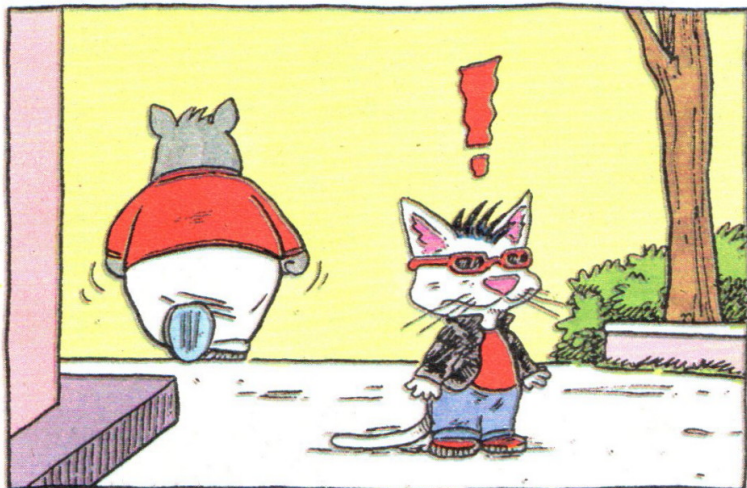
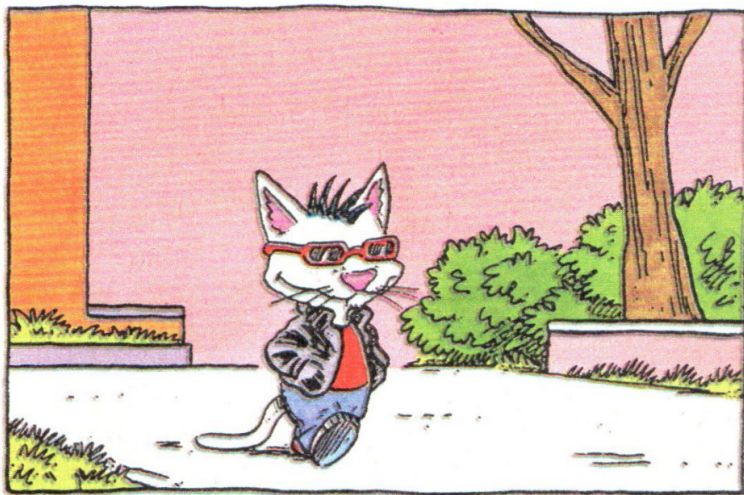
ECCO COSA SUCCEDDE QUANDO SI PASSA TROPPO TEMPO...

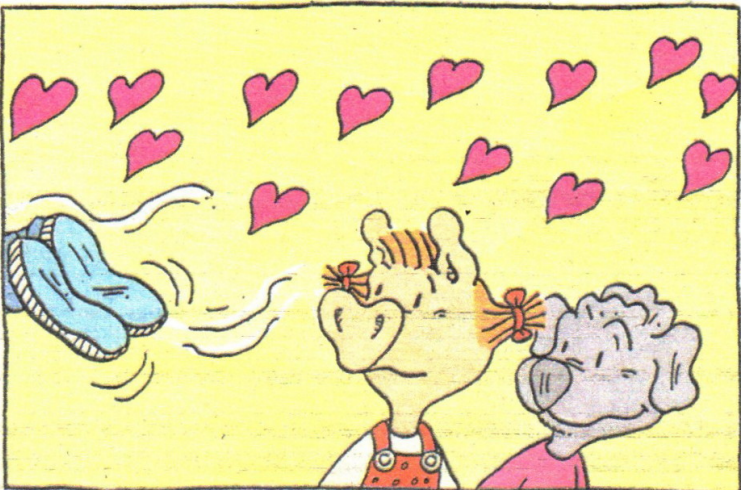
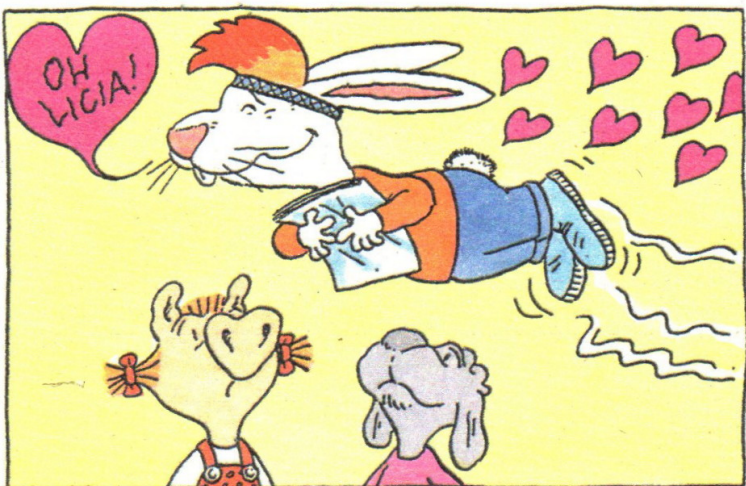
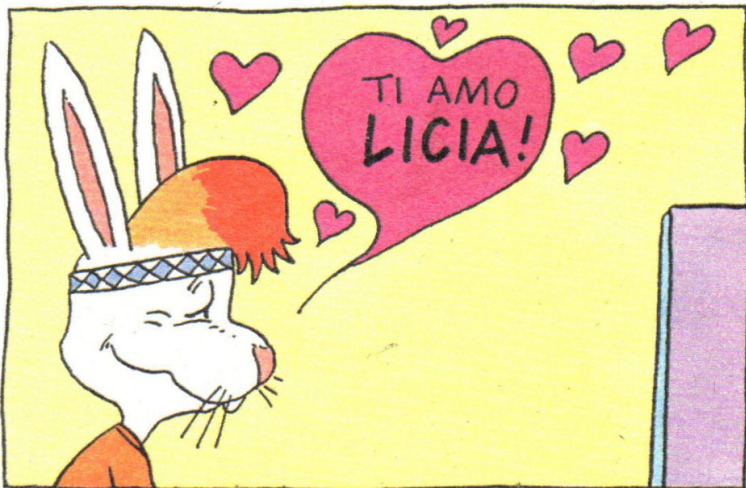
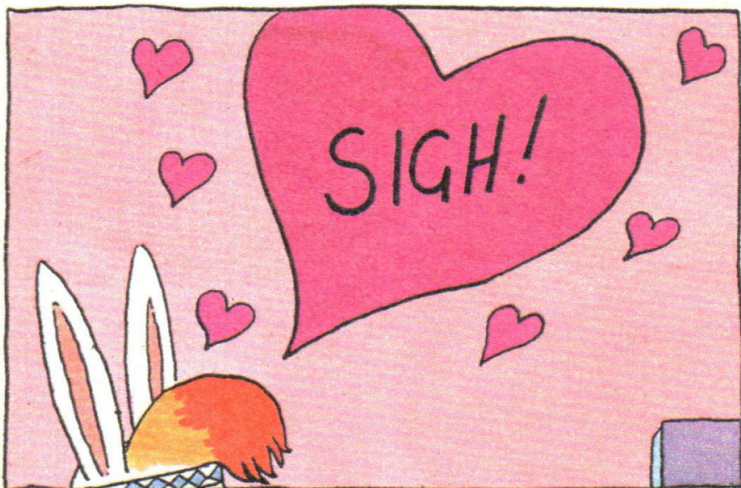
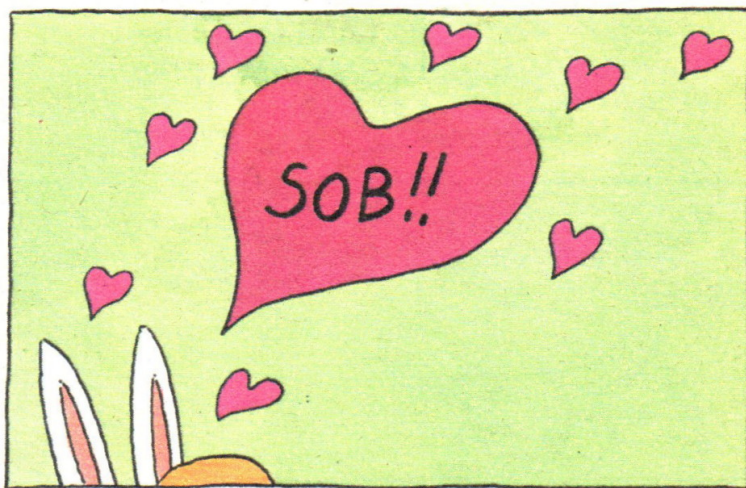
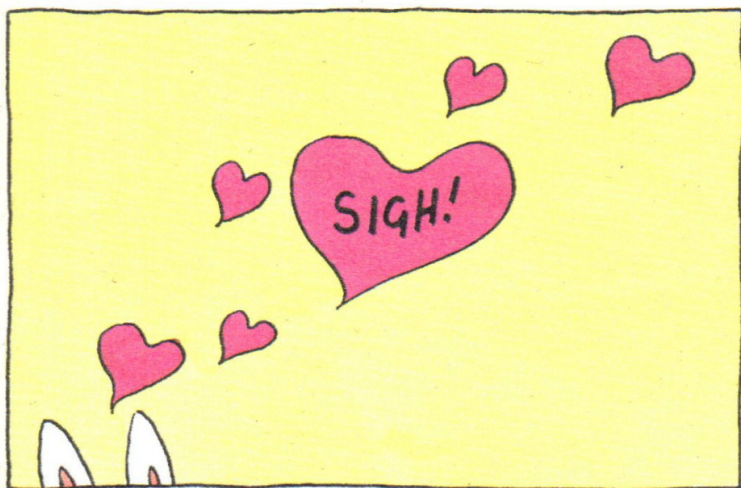
DAVANTI AL TELEVISORE...

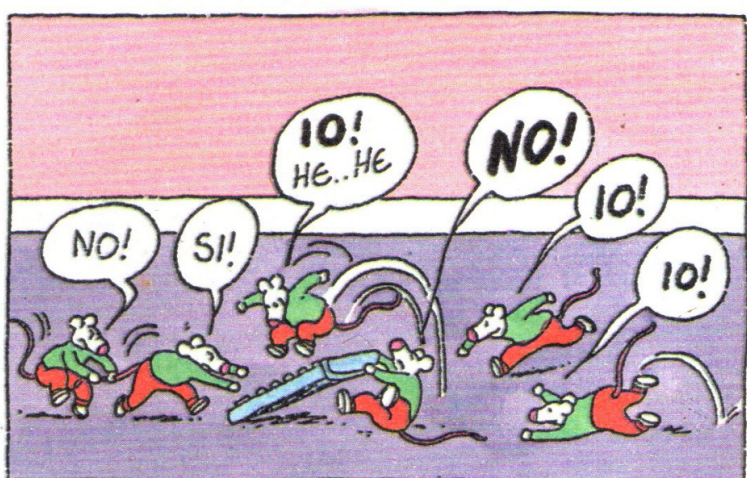
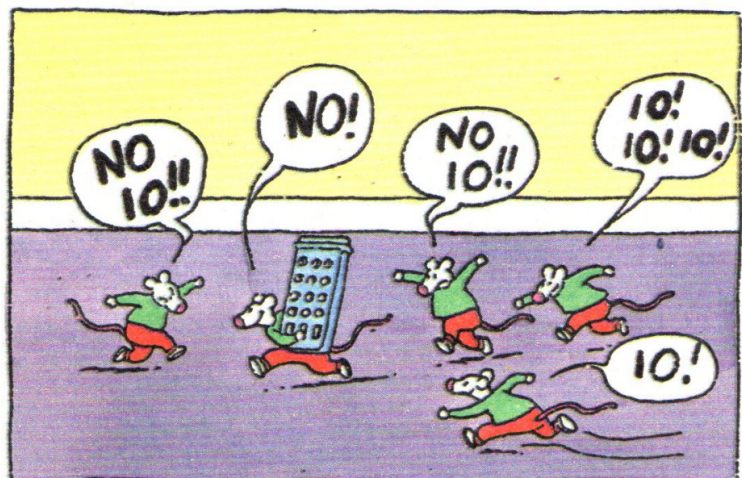
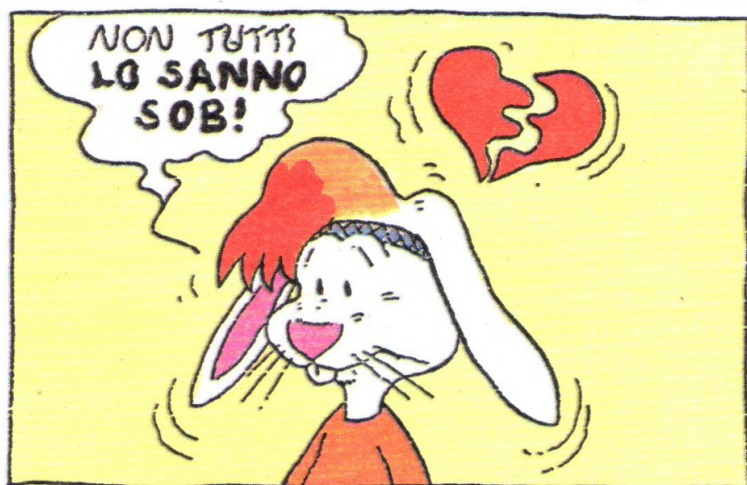
VISINTIN88



© Fabio Visintin







la fortuna è una...

**PANTERA
ROSA**

**10.000
peluches
da vincere**



© 1988 United Artists Pictures Inc.
All Rights Reserved

GRANDE CONCORSO

AUT. MIN. CONC.

Partecipa all'estrazione di una delle bellissime "Pantere Rosa" alte più di 80 cm. Raccogli 5 tagliandi che trovi sulle confezioni di Kinder Cioccolato e Kinder Cereali e spediscili in busta chiusa indicando nome, cognome ed indirizzo a: Kinder FERRERO - casella postale n. 50 - C.A.P. 27058 Voghera, entro il 31/8/88. Nei mesi di aprile - maggio - giugno - luglio - settembre verranno estratte 2000 Pantere Rosa per volta. Più buste invierai, più possibilità avrai di vincere.



ALFONSO e il VESTITO

R. GAROFALO & M. LUCCHESI

VEDRAI, ALFONSO,
CHE BEL VESTITO TI
COMPRA OGGI LA
NONNA ...

atelier de
TAILLEUR

BUONGIORNO
MADAME...
DESIDERA?

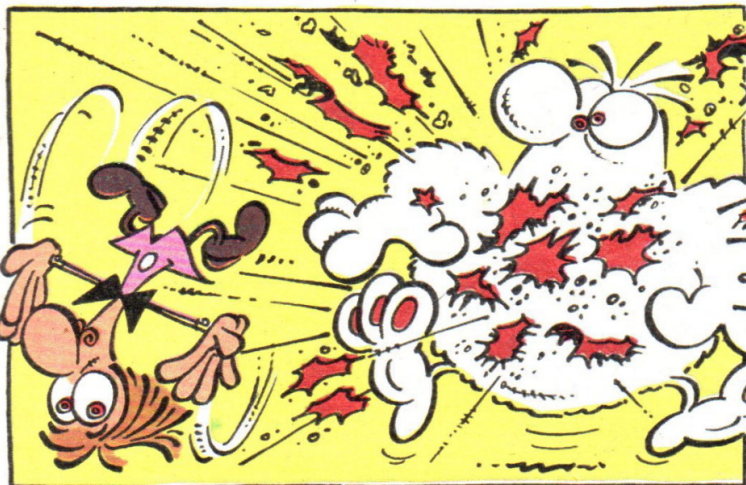
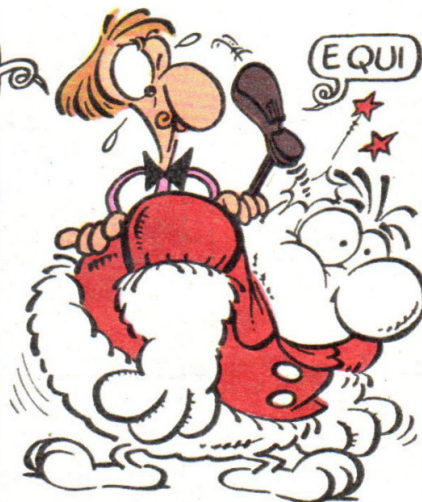
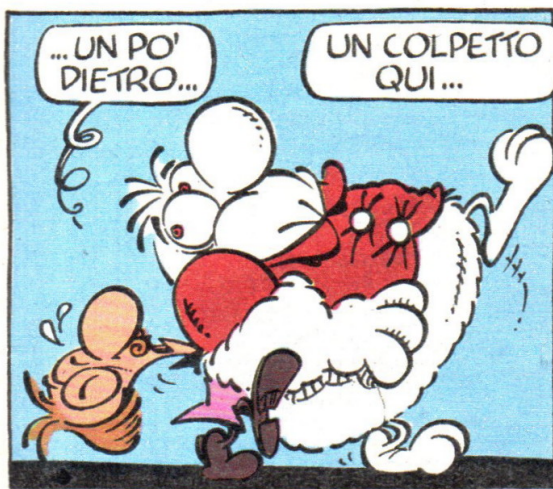
VORREI UN
BEL VESTITO
PER IL RAGAZZO

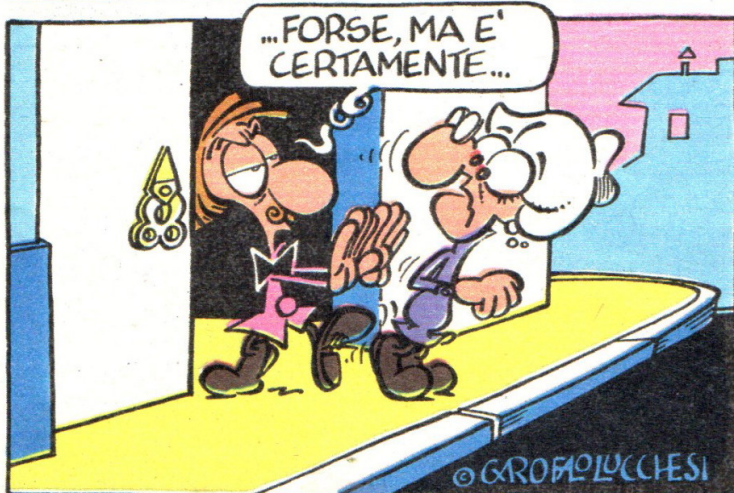
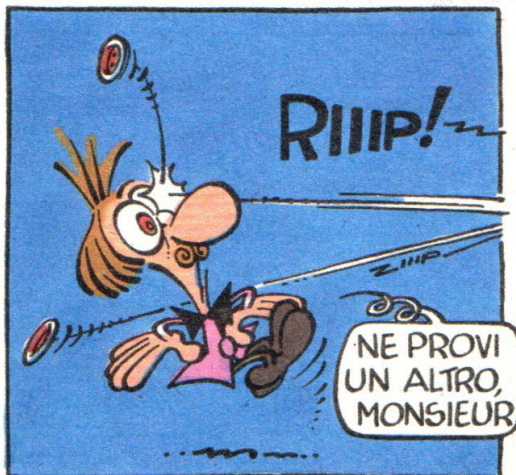
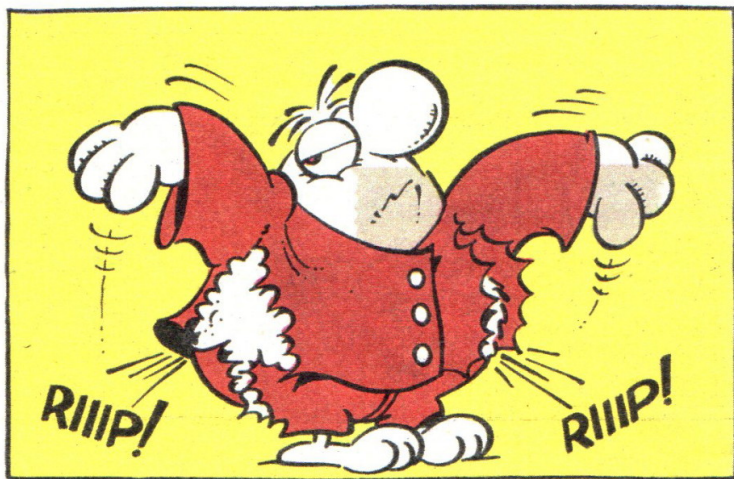
MA CERTO, MADAME,
TROVEREMO CIO' CHE FA
PER VOI, VEDIAMO IL
GIOVANOTTO...

EHM... SI'... PER
DI QUA, PREGO...

... ECCO... QUESTO, COME
MADAME PUO' NOTARE,
E' SEMPLICEMENTE
PERFETTO...

... E' SUFFICIENTE
TIRARE UN
PO' DAVANTI







Un angolo rosa che parla di bellezza.

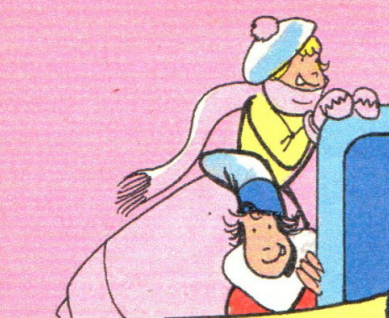
Oggi Barbie ha deciso di provare un nuovo trucco e una nuova pettinatura. Eccola seduta davanti al bellissimo specchio a tre ante della sua Specchiera.

Vuoi aiutarla a farsi bella? Consigliale come sistemarsi i capelli; sarà facile grazie a tutti i pratici accessori che troverai sul piano della Specchiera!

Vedrai, con Barbie e la sua Specchiera potrai scoprire tanti piccoli segreti di bellezza.

La Specchiera di Barbie è in vendita dal tuo giocattolaio.

Barbie®

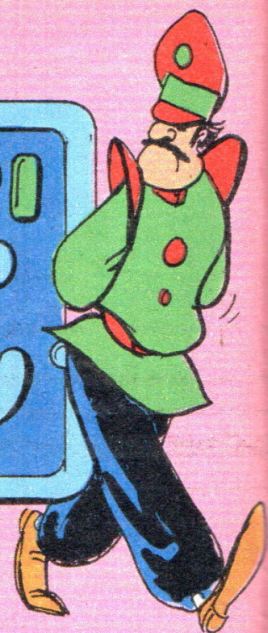


ZANINO CAPI

"IL SIGNOR UNO & CAPITAN ZERO"

3^a PUNTATA

© COMPAGNIA TEATRALE "GLI ALCUNI"



RIASSUNTO:

ZANINO, CAPI E IDEA SONO ENTRATI NELLA STANZA 706 DEL CASTELLO ORBITANTE. E' LA STANZA DEL COMPUTER, E IDEA, CHE NE E' SUBITO DIVENTATA LA MEMORIA, ACCOMPAGNA ZANINO ALLA SCOPERTA DI QUESTO COMPLICATO STRUMENTO. MA UN PERICOLO INCOMBE SUI NOSTRI EROI... MA, DOVE SI SARA' CACCIATO IL CAPI

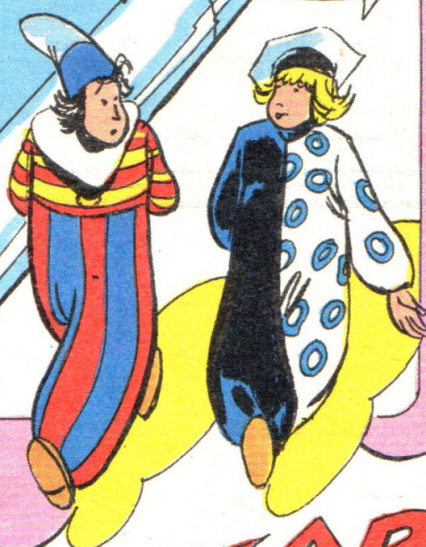
?

Testi di MANFIO E FINTINA
Disegni di SALVATORE PEZONE

DI CHE PERICOLO SI TRATTA?

OH, NON TI PREOCCUPARE, CAPITA MOLTO DI RADO...

... MA QUANDO CAPITA, SI SENTE UN GRAN RUMORE...



CO... COME QUESTO?

KABUM!



SIIII! POI SI SPENGONO LE LUCI...



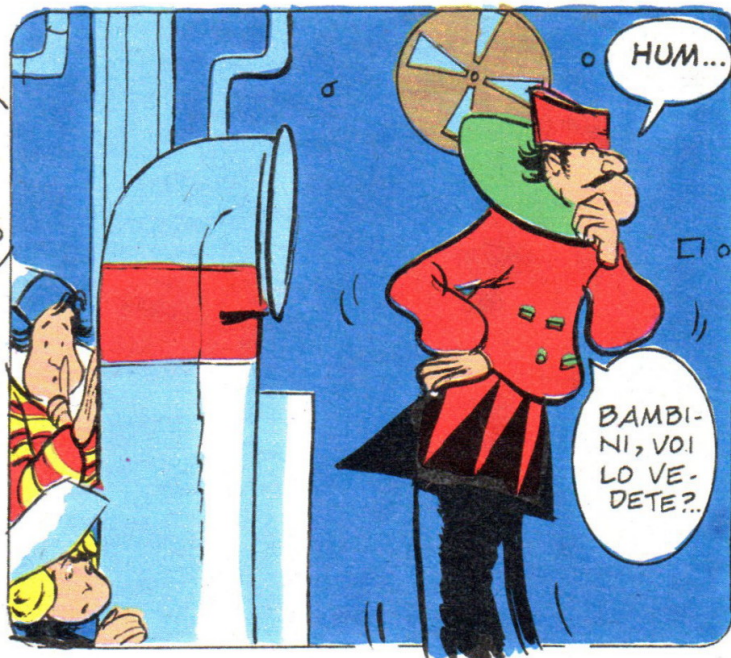
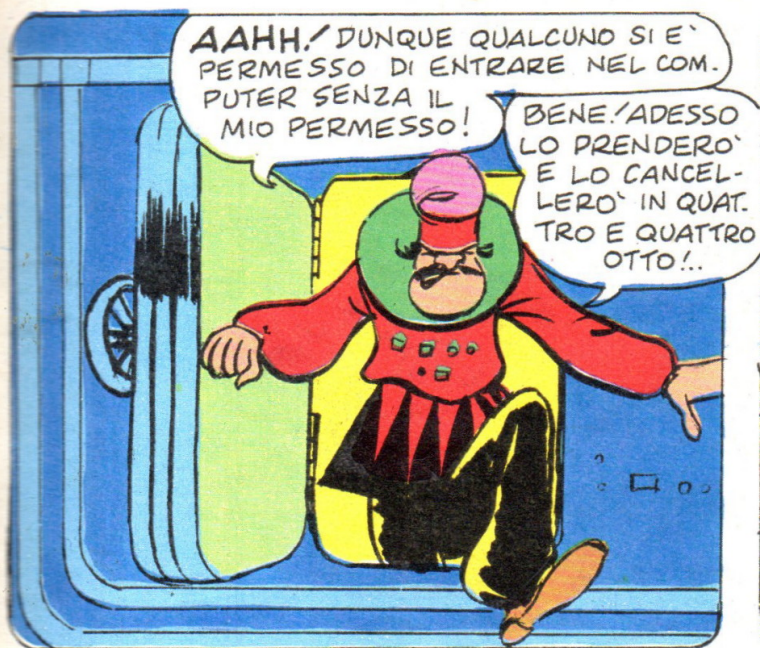
CO... COME ADESSO?

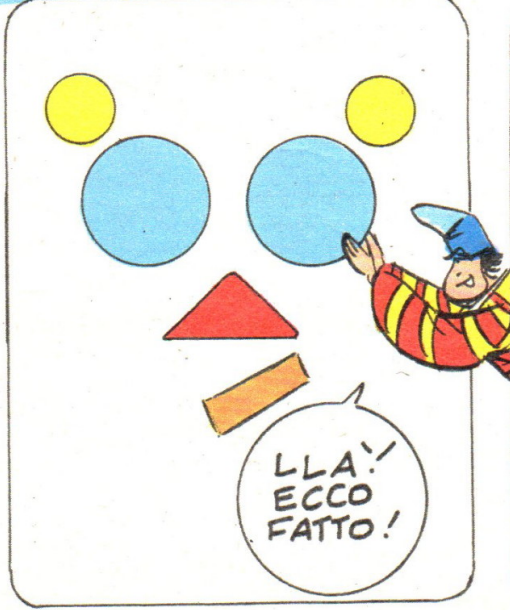
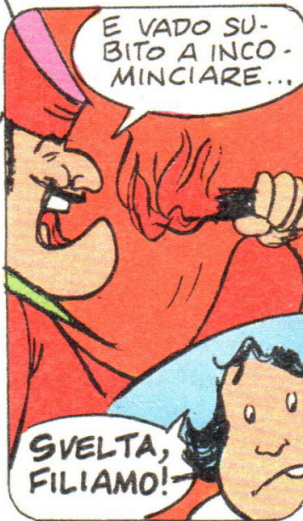
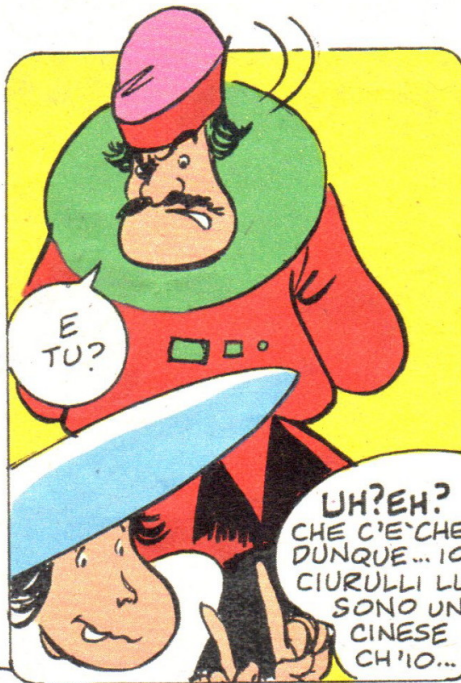
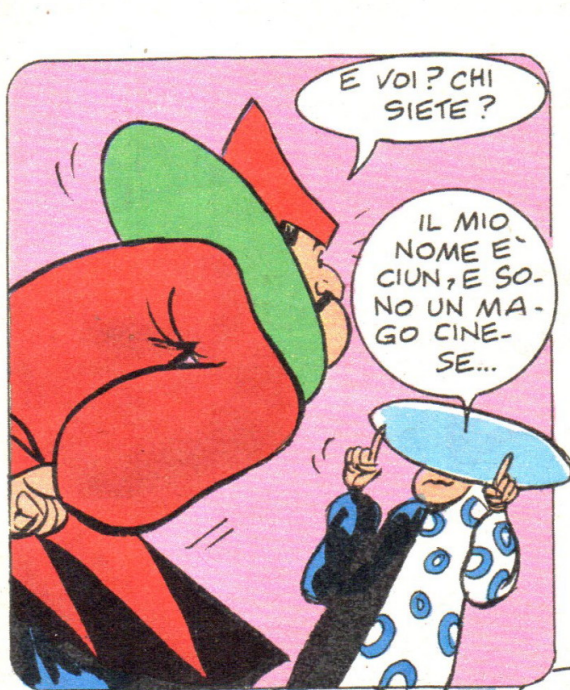
CLIK!



GIÀ! E POI ARRIVA LUI IL GRANDE INTERRUETTORE, CHE CANCELLA OGNI COSA!!!

MA... MA... MAMMA MIA!!!





Sbucca, sbincia, schizza, squaccia, s...



GIOCATTOLI
Fisher-Price



catta, sboccia, spunta, smuscia!
Smooshees, i tuoi amici segreti!

Nadler Larimer e Martinelli



Eccoli finalmente gli Smooshees (si dice Smuscis). Sono i nuovi morbidi amici per giocare insieme. Se vuoi li fai vedere, se non vuoi continuano ad essere i tuoi amici segreti. E più ne hai, più ti diverti.

Smooshees®

UN MONDO DA SMUSCIARE.





PASQUALE FINICELLI E CRISTINA D'AVENA
PROTAGONISTI DI
"BALLIAMO E CANTIAMO CON LICIA",
IN ONDA IL LUNEDÌ, MERCOLEDÌ E VENERDÌ,
ALLE ORE 20 SU  PRESENTANO:

KISS ME LICIA

UN BACIO NEL BOSCO

ULTIMA PUNTATA

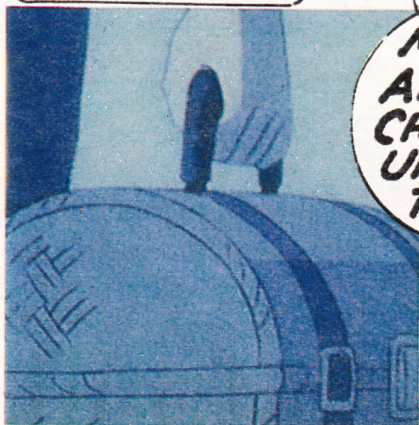
RIASSUNTO: MANUELA E LICIA, SCSE DAL TRENO
PER RAGGIUNGERE LA CASA DI SATOMI, TROVANO IL
RAGAZZO ABBRACCIATO A MARIKA.



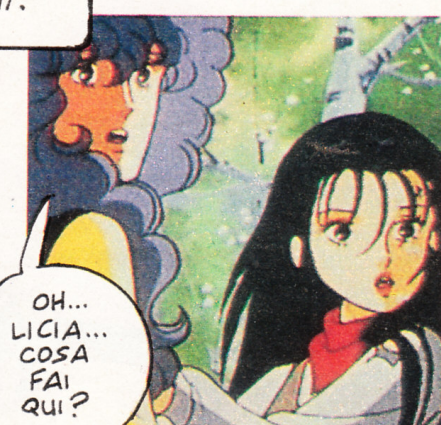
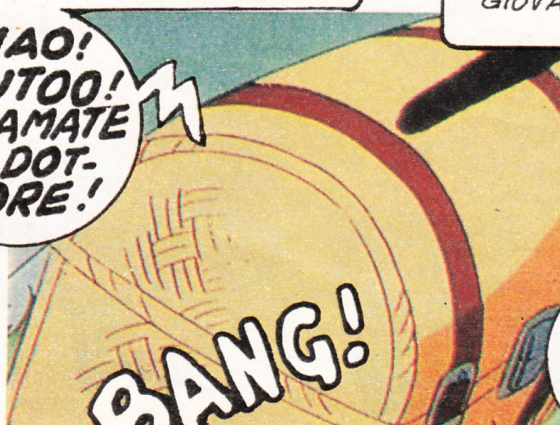
MANUELA E' IMPIETRITA...

BEATI
LORO!

**IL RUMORE
FA STACCARE
I DUE
GIOVANI.**

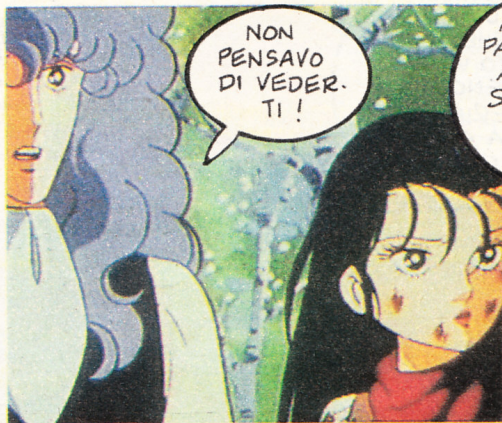


**MIAO!
AIUTOO!
CHIAMATE
UN DOT-
TORE!**

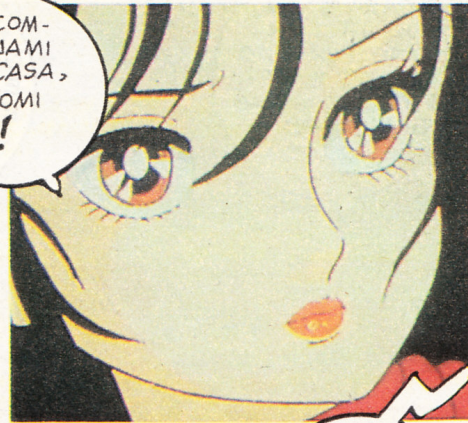




VERA-
MENTE STA-
VAMO VE-
NENDO A
CASA TUA...



NON
PENSAVO
DI VEDER-
TI !

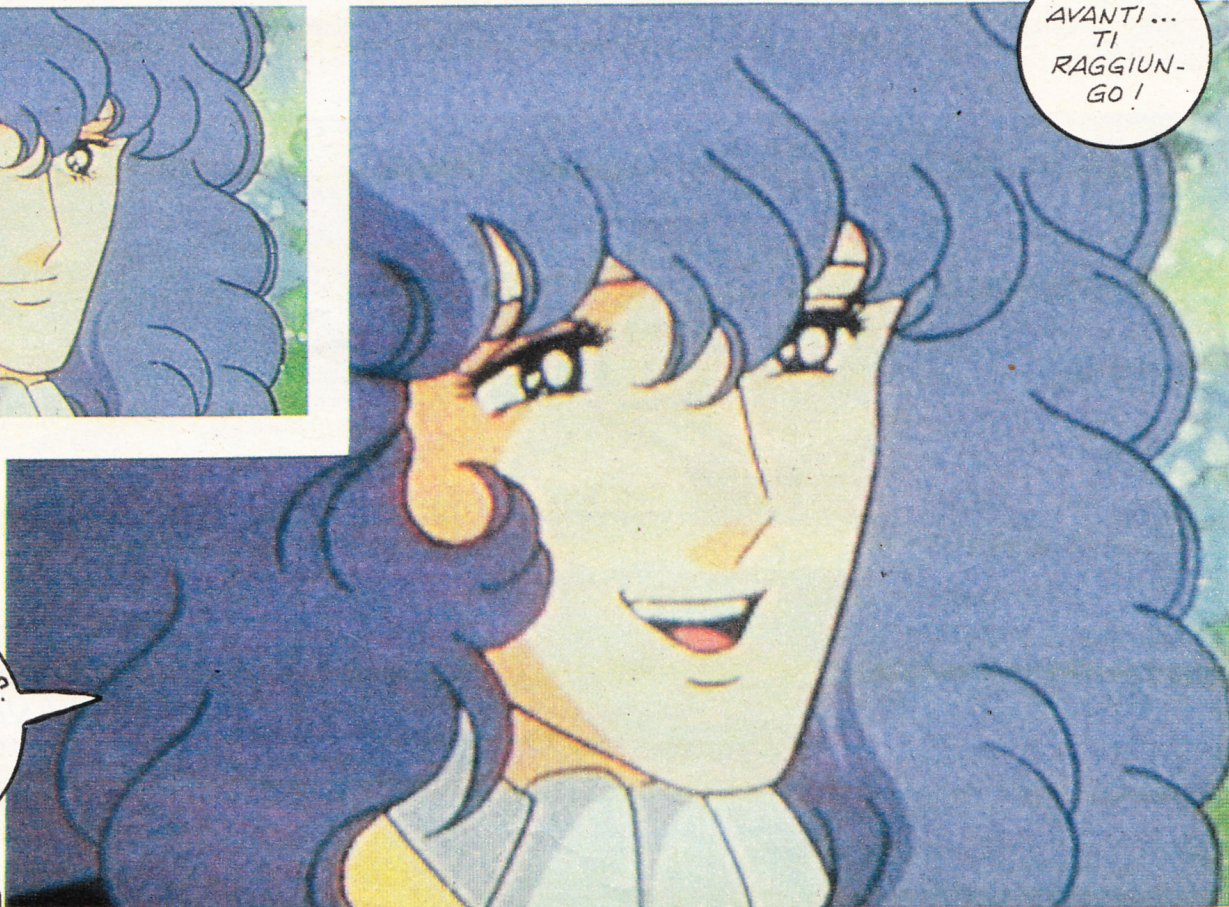


ACCOM-
PAGNAMI
A CASA,
SATOMI
!



ANDREA
SARA'
FELICE DI
VEDERVI!

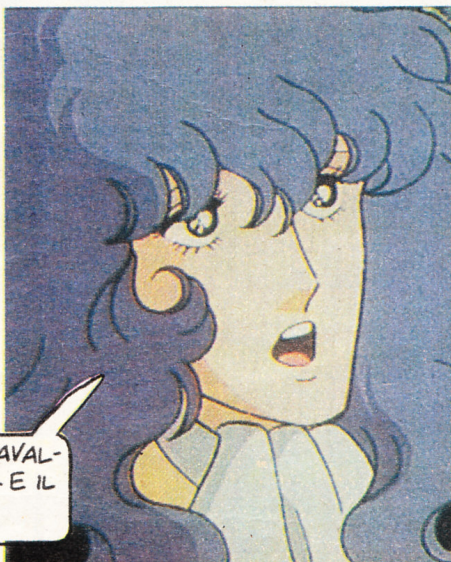
BEH?
MA CHE AVE-
TE TUTTI E DUE?
SEMBRA QUASI
CHE ABBIATE
VISTO UN FAN-
TASMA.



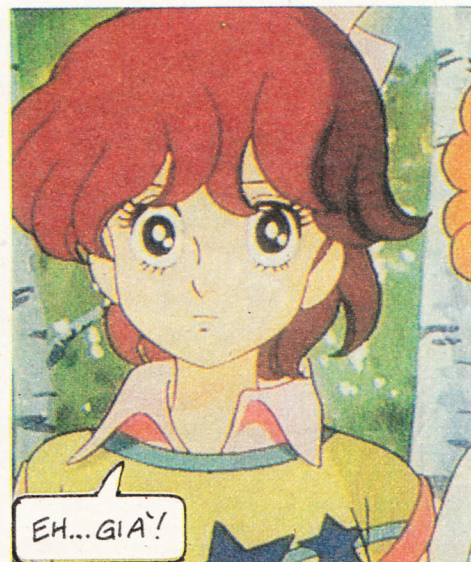
VAI
AVANTI...
TI
RAGGIUN-
GO !



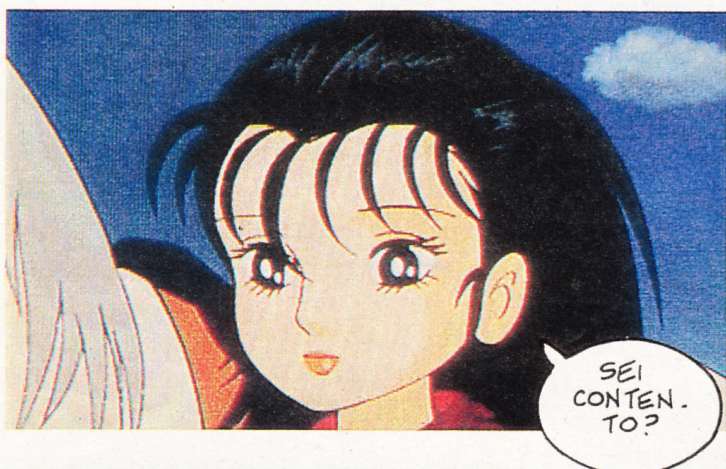
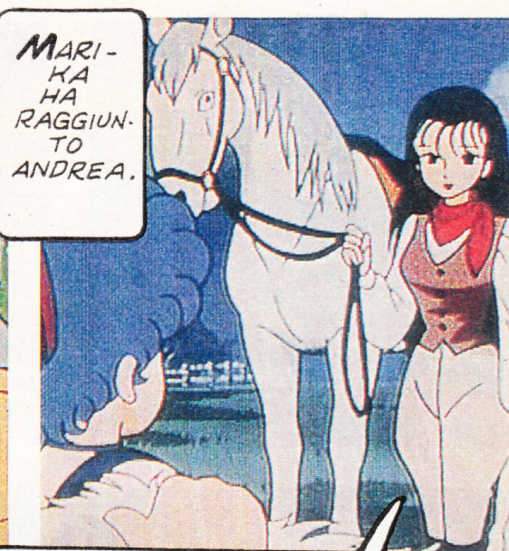
MAH...
VERAMENTE...



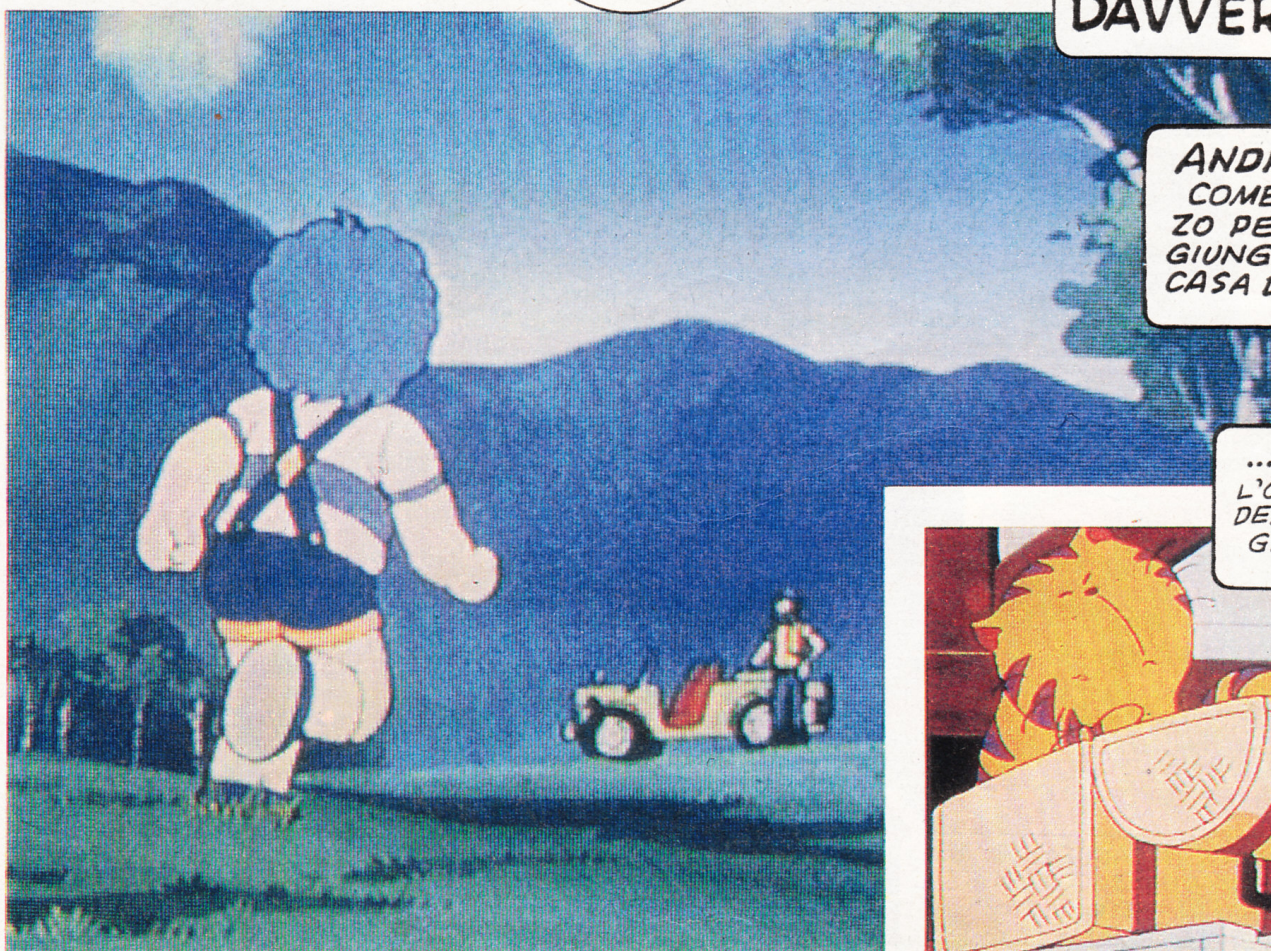
MARIKA E' CADUTA DA CAVAL-
LO E IO L'HO SOCCORSA... E IL
RESTO L'AVETE VISTO!



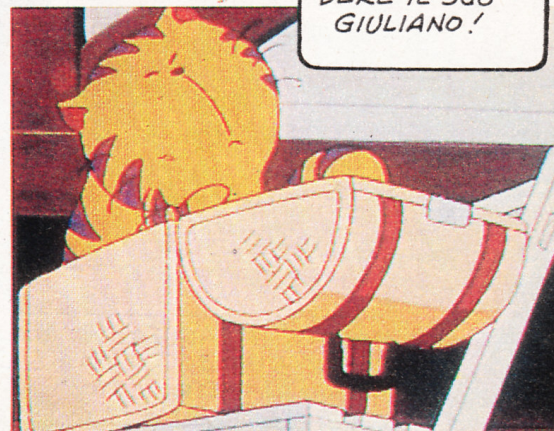
EH... GIA'!



DAVVERO ?!?!?



... NON VEDE L'ORA DI VEDERE IL SUO GIULIANO!



NEL FRATTEMPO, MANUELA
E LICIA HANNO RAGGIUNTO
LA VILLA DI SATOMI.

POTEVATE
TELEFONA
...SAREMMO VE-
NUTI A PREN-
DERVI ALLA
STAZIONE!

VOLEVA-
MO FARVI
UNA
SORPRE-
SA...

...MA
FORSE
L'ABBIAMO
FATTA...

...SOLO
A
SATOMI!

A SATOMI?

OH CARO... TI
SEI FATTO MALE?

NO... VERA-
MENTE...

ANDREA E GIULIANO SI
CORRONO INCONTRO!

GIULIANO!

MIAO!
ANDREA!

BEH...
L'AVETE
FATTA AN-
CHE A TONY!
VERO SBAR-
BATO?

SPUNT

OH...

E, COSÌ DICENDO DA' UN BEL-
LO SPINTONE AL POVERO
TONY!

TUTTI SONO FELICI E ANCHE
IL TIMIDO MIRKO NON PUO'-
FARE A MENO DI AMMET-
TERE...

SONO
FELICE
CHE TU SIA
VENUTA
LICIA...

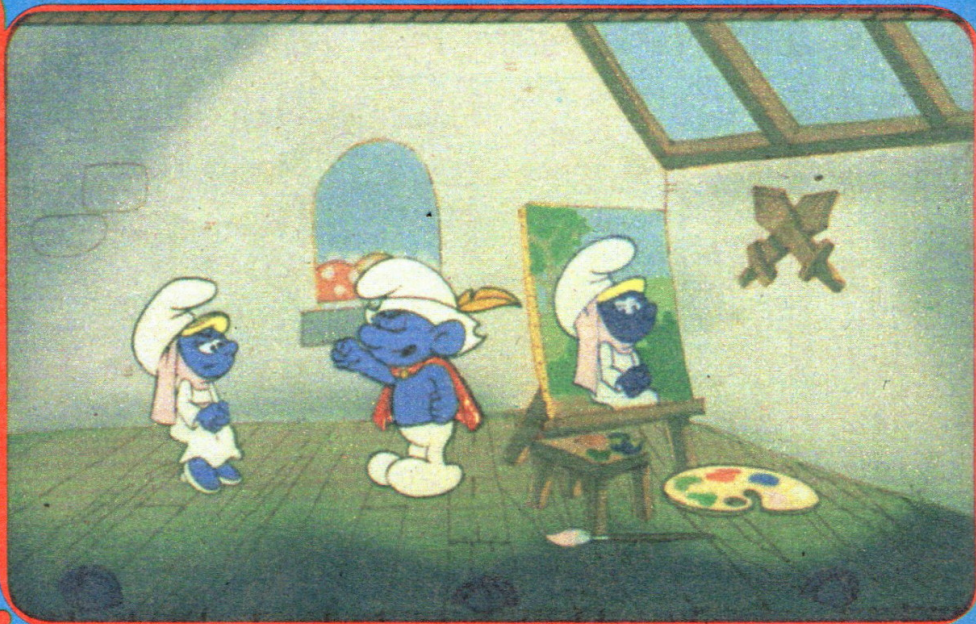
Fine dell'Episodio.

IL PAESE DEI PUFFI

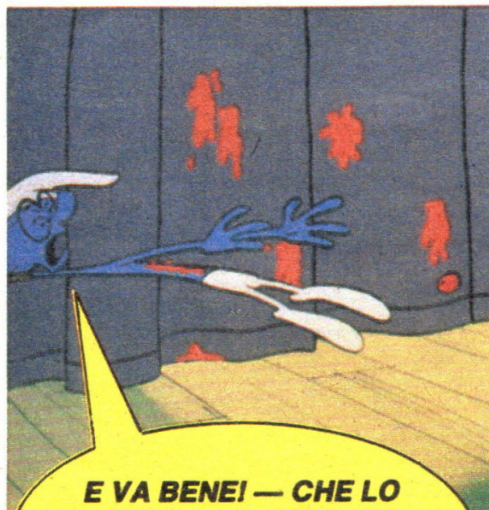
I TRE PUFFETTIERI

Terza puntata

La compagnia teatrale dei puffi sta per andare in scena con «I tre puffettieri». Ma Pauroso e Quattrocchi, che devono presentare la commedia, innervosiscono il pubblico coi loro pasticci.



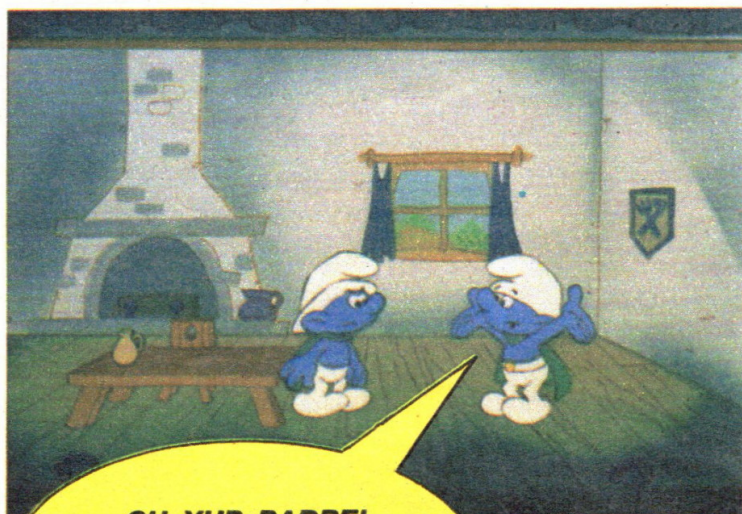
**LA VOLETE SMETTERE
DI PUFTIRARE LE
FRAGOLE?**



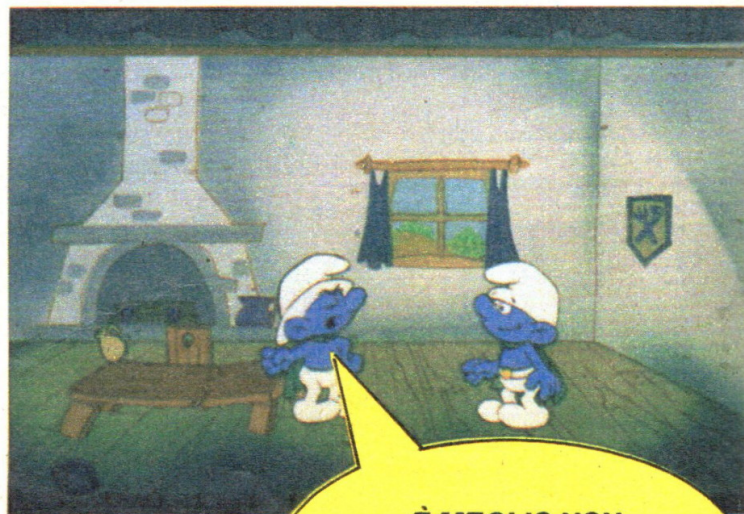
**E VA BENE! — CHE LO
SPETTACOLO COMINCI,
— CHE È
MEEEEGLIOO**



«Ehm, ehm...», fa Contadino, mentre il sipario si apre lentamente su di lui: «Dimmi, o figlio!».

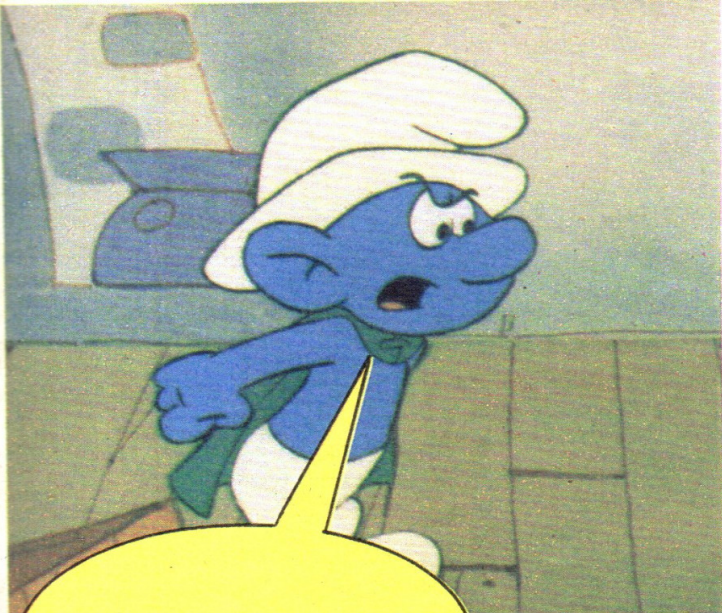


**OH, YUP, PADRE!
POSSO ANDARE UN PO'
IN CITTÀ A DIVERTIMI?**

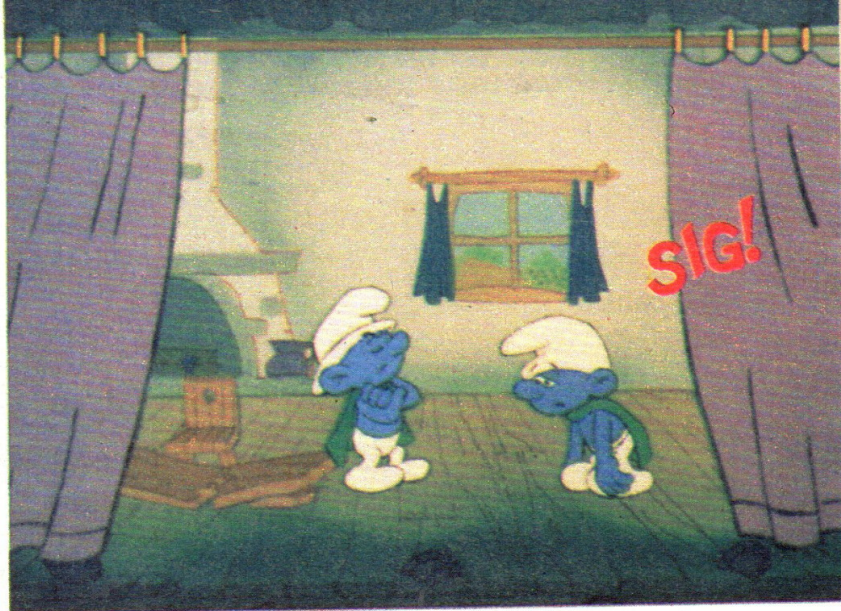


**È MEGLIO NON
FREQUENTARE I
PUFFINGTON...**

«Assolupuffamente no!», ribatte energico il genitore. «Noi non dobbiamo andare in città!».

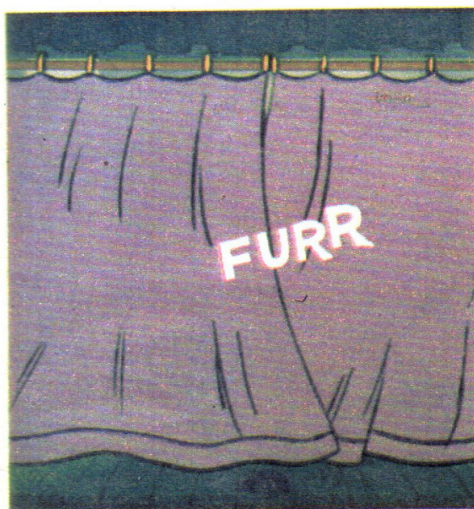


**...SONO DEGLI ESSERI
SUBDOLII**



«Non mi va proprio di fare il contadino per sempre!», replica Tontolone nella parte del giovane

campagnolo. «Voglio puffare una vita diversa, io! Non voglio certo marcire nelle tue vigne!».

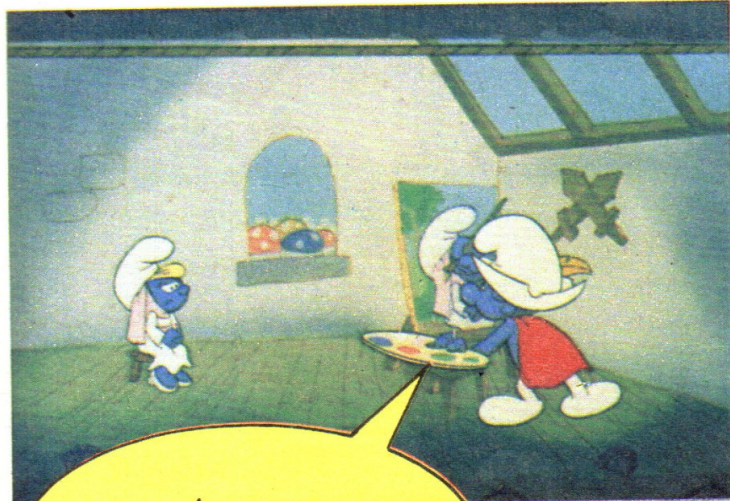


**BRAVII BENE... CHE
BELLA QUESTA
RECITA!**

«E va bene!», s'infuria la voce paterna, «tu ti sei puffato di stare qui, e io di averti quil!».

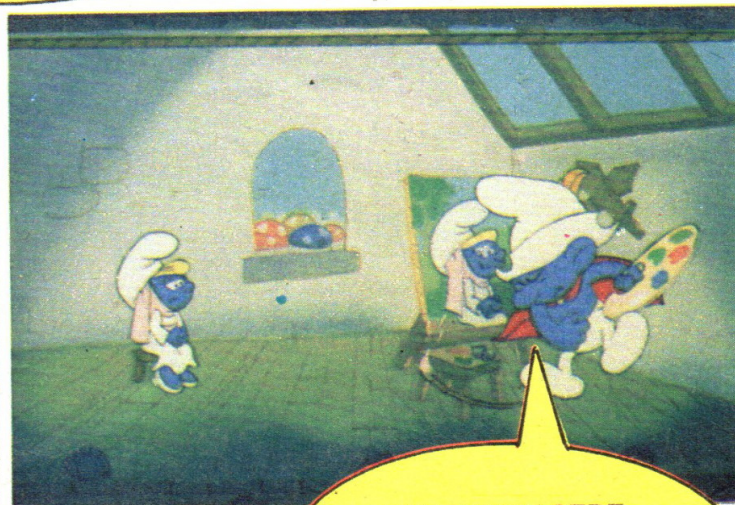


La scena è cambiata quando il sipario si alza di nuovo: siamo nella casa di Puffington, il pittore:

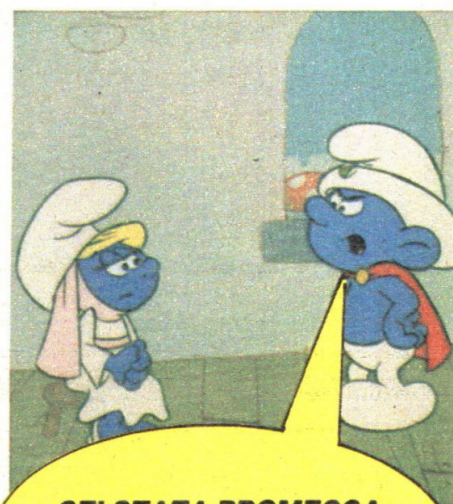
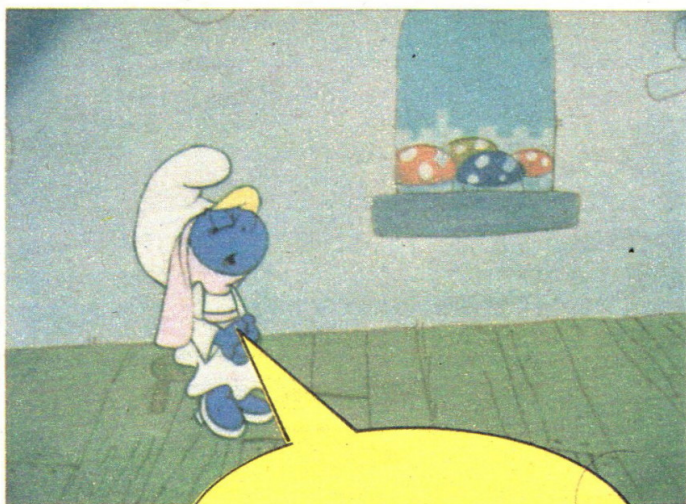
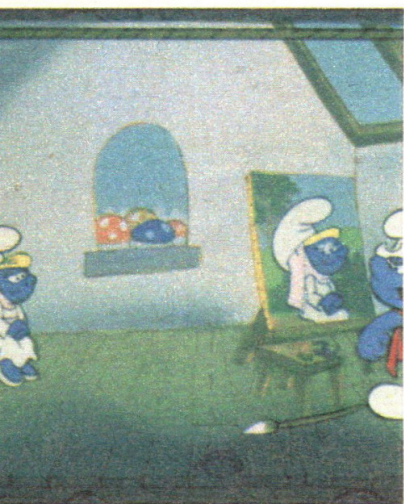


**PERCHÉ NON SORRIDI,
FIGLIA? IL TUO VOLTO
È COSÌ MALINCONICO!**

«Non riesco a ridere, padre!», dice Puffetta. «Non posso essere felice anche se mi sforzo!».



**TU DEVI ESSERE
CONTENTA! STAI PER
SPOSARE IL PRINCIPE
PAUROSIO!**



«Lui pufferà di te una moglie che avrà tutto ciò che vorrà! E questo è per me l'importante!»

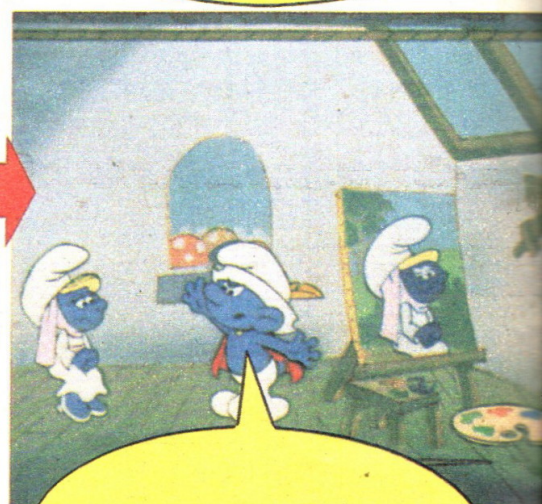
MA IO NON LO AMO!

SEI STATA PROMESSA A LUI FIN DA QUANDO ERI PICCOLA!



NON SPOSERÒ MAI IL PRINCIPE PAUROS!

«Non puoi costringermi a farlo! Io non voglio, non voglio che quel tipo diventi... mio marito!».



COME OSI OPPORTI ALLA VOLONTÀ DI TUO PADRE?



IO VOGLIO PUFFARMI CON UN PUFFO CHE AMO VERAMENTE!



«Oh papà, come puoi pufchiedere al mio cuore di puffare un sentimento che non prova?».

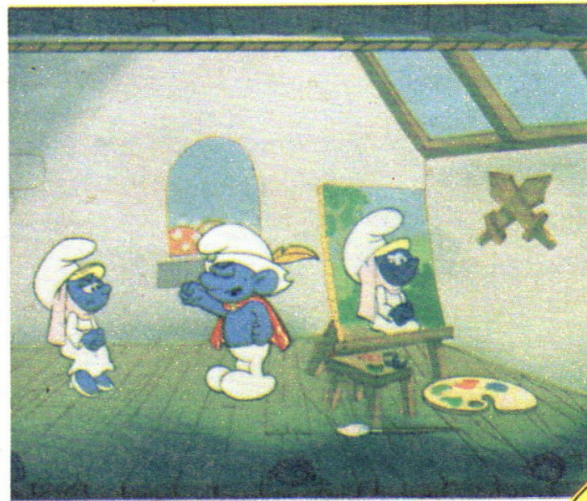
«Come puoi», continua con slancio Puffetta, «puffare a tua figlia di diventare un'infelice?».



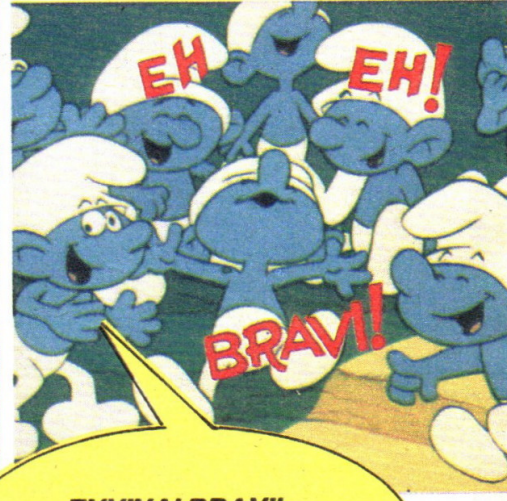
**IO NON PUFFERÒ MAI,
MAI E POI MAI IL
PRINCIPE PAUROSIO!**



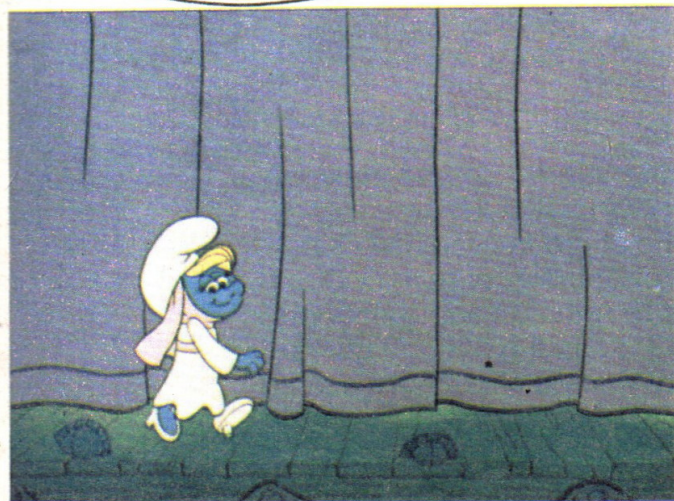
**E INVECE SÌ TU LO
PUFFERAI!**



«Io ho dato la mia parola, o piccola ribelle!», s'infiamma Pittore. «E la manterrò! È chiaro?».



**EVVIVA! BRAVI!
PUFFETTA, SEI
PUFFANTASTICA!**



«Grazie, miei puffi! Ma posso puffarvi un segreto? Beh, sì! Io so che di voi mi posso puffidare!

Sono stanca di vivere in questa città piena di pregiudizi! Voglio andarmene presto in campagna!».



**VOGLIO PUFCOGLIERE I
FIORI E GUSTARE IL
PAESAGGIO!**

IN REGALO IL MAXI POSTER "SUPER GIOCHI"



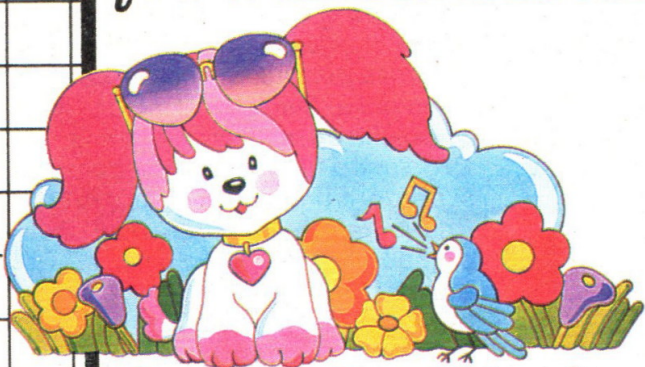
Il favoloso regalo che il tuo *Corrierino* ti fa questa settimana è il doppio maxiposter «super-giochi». Te lo presentano gli Smooshees. I fantastici, teneri e morbidi pupazzetti creati dalla Fisher Price, quegli stessi che erano in palio nelle settimane scorse nel concorso «Pasqua Felice con gli eroi del *Corrierino*». Dei due divertentissimi super-giochi, uno è il «*Corrierino Trophy '88*»: un'appassionante gara a squadre in cui, come puoi scoprire leggendo le regole del gioco qui accanto, tra mille peripezie e i più incredibili trabocchetti vincerà chi riuscirà a portare per primo la propria squadra al traguardo. L'altro è il «Gioco degli Smooshees», «interpretato» dagli stessi simpaticissimi pupazzetti. In che consiste? Beh, vai a leggere le istruzioni: lo scoprirai da te. Noi ti diciamo solo: buon divertimento! con i supergiochi degli Smooshees!

Manca il poster

Sensazionale!
Per ogni prodotto*
Poochie, in regalo
una tazza termica!



**Eccetto i Cuori a sorpresa,
fino a esaurimento delle scorte*



Dove c'è Poochie, c'è amicizia.



Aut. Min. Rich.

Pochie™

INSIEME IN

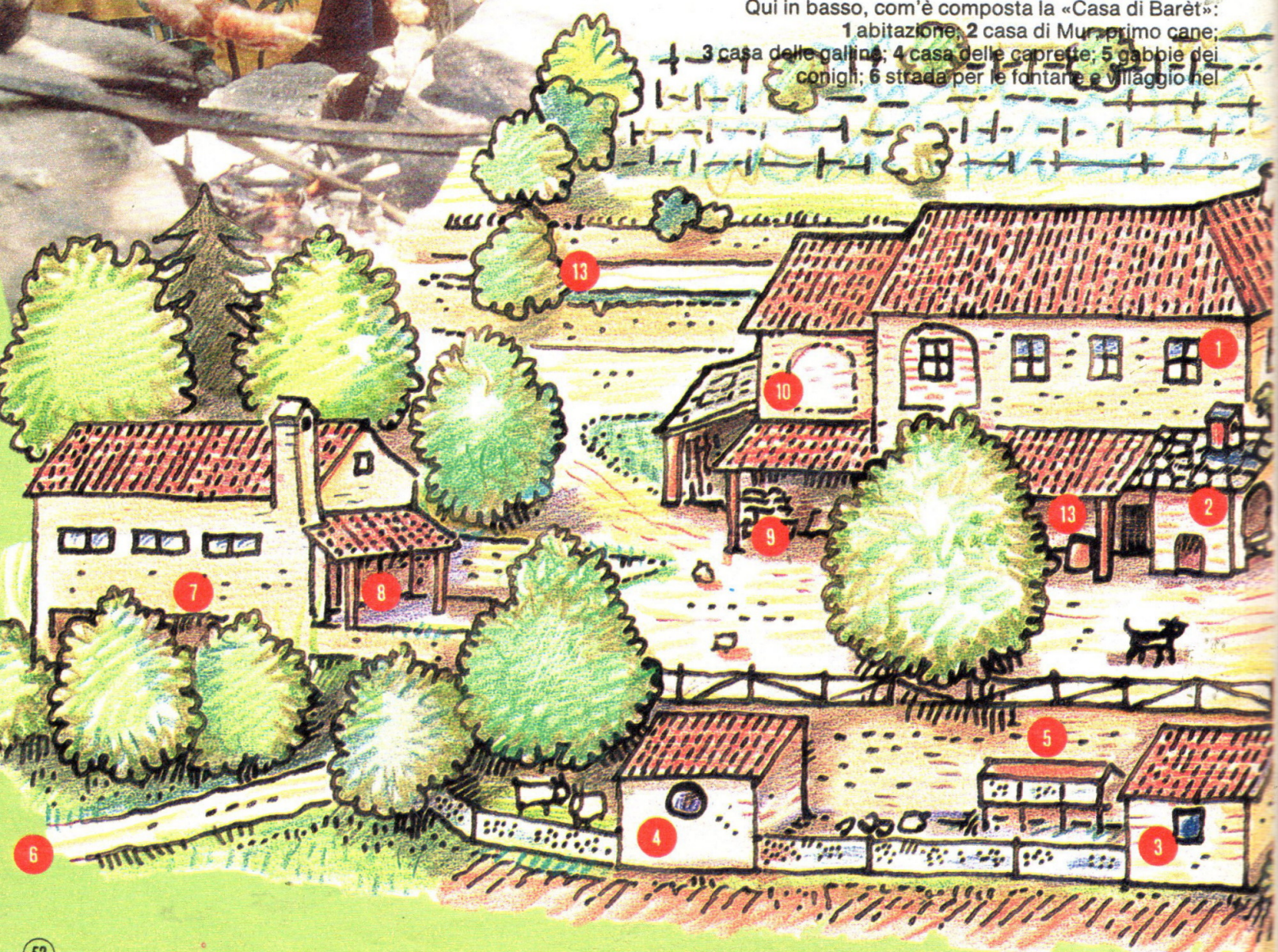
Quante volte hai sognato di trascorrere una vacanza all'aria aperta con i tuoi coetanei, in mezzo agli alberi e agli animali, a stretto contatto con i contadini che lavorano la terra, insomma, in una vera cascina? Da questa settimana il tuo *Corrierino* ti dà la possibilità di realizzare questo sogno: vivere per sette giorni alla «Casa di Barèt», una grande cascina a 12 chilometri da Acqui Terme, in provincia di Alessandria, con uno sconto del dieci per cento rispetto alla retta normale (315.000 mila lire invece di 350.000), per tutti i lettori e lettrici

del *Corrierino* che fanno parte di «Gli Amici dell'avventura».

Dalla metà di giugno ai primi di settembre, la «Casa di Barèt» è a disposizione dei bambini di tutta Italia e dell'estero. Se hai un'età tra gli otto e i dodici anni e sei già un «Amico dell'avventura», puoi vivere una bellissima vacanza in una vera cascina, circondata da dieci ettari di terreno coltivato a bosco dove crescono castagni, roveri e pioppi e dove, con l'aiuto di animatori dotati di diploma magistrale, puoi imparare tantissime cose: a distinguere le stelle, a fare il pane,

Qui in basso, com'è composta la «Casa di Barèt»:

1 abitazione; 2 casa di Mur, primo cane; 3 casa delle galline; 4 casa delle caprette; 5 gabbie dei conigli; 6 strada per le fontane e villaggio nel



CON IL TUO "CORRIERINO"

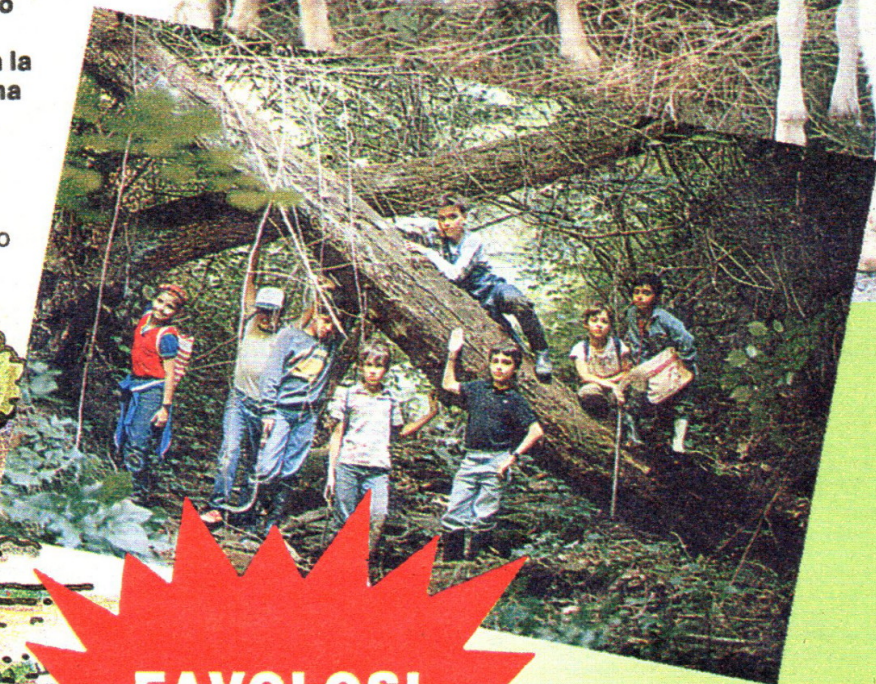
CASCINA

a costruire un muretto, oppure a familiarizzare con gli animali della fattoria. Chi vuole, inoltre, può frequentare un laboratorio artigianale dove s'impara a intagliare il legno o a forgiare il ferro.

Ti piace l'idea? Allora parlane subito con papà e mamma, poi scrivi o telefona a «Insieme in cascina», via Bellezza 7, 20186 Milano, tel. 02/4697936 (dalle 14.30 alle 18.30). Se però non sei ancora un «Amico dell'avventura» leggi, compila e spedisce immediatamente il tagliando qui a fianco. Ti aspettiamo alla «Casa di Barèt»!

bosco; 7 laboratorio; 8 grande forno a legna; 9 casa di Rock, secondo cane; 10 fienile; 11 capanno della vigna; 12 strada per la stalla; 13 strada interpodereale.

Nelle foto di queste pagine puoi vedere alcuni momenti della vita quotidiana alla «Casa di Barèt»: cuocere la carne allo spiedo, dare da mangiare alle caprette o fare una piccola ed emozionante spedizione nel bosco che circonda la bellissima cascina.



**FAVOLOSI
SCONTI
PER TE!**

**NON
INVIARE
DENARO!**

Per diventare anche tu un «Amico dell'avventura», compila al più presto il tagliando qui in basso e spedisce a «Gli Amici dell'avventura», Corriere dei Piccoli - Casella Postale 10910 - 20185 Milano. Riceverai gratis, direttamente a casa tua, la tessera personalizzata «Amico dell'avventura», con la quale potrai ottenere mille vantaggi.

COGNOME _____

NOME _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÀ _____ TEL. _____

PROV. _____ CAP. _____

SCUOLA _____ CLASSE _____

HOBBY _____ ETÀ _____

FIRMA DI UN GENITORE _____

(o di chi ne fa le veci)

DATA _____

Nat'87



**GRANDE
CONCORSO
DI PRIMAVERA**

DISEGNA LE TUE

Sono davvero insolite e divertenti le «tazze pazze» che la Giglio ha creato per rendere piacevolmente allegra la tua colazione. Ma puoi inventarne una anche tu ispirandoti, nel disegnarla, al tuo personaggio preferito dei fumetti del *Corrierino* e vincere così un originalissimo premio

Hai già visto nelle scorse settimane le simpatiche, ammiccanti «Tazze Pazze» della Giglio vinte dai lettori del *Corriere dei Piccoli* che ci hanno inviato in redazione le barzellette più divertenti? Beh, da questo numero le «Tazze Pazze» tornano «alla grande» sul *Corrierino* con un nuovo, originalissimo concorso di primavera lanciato dalla Giglio (il gruppo lattiero-caseario italiano) e dalla RCS Rizzoli Periodici Spa: «Disegna le tue tazze pazze e vinci!», ispirandoti al personaggio preferito dei fumetti del tuo *Corrierino*.

Non è una proposta divertente? Tieni conto che i dieci lettori che invieranno i dieci disegni più

originali si aggiudicheranno una «tazza pazza» in ceramica della Giglio decorata con il loro personalissimo disegno. Mentre tra tutti gli altri lettori che avranno mandato i loro disegni verranno estratti a sorte novanta bambini, ognuno dei quali riceverà una «tazza pazza della Giglio», scelta a caso tra quelle che vedi nella fotografia qui in basso e che sono state create dalla Giglio per i suoi clienti.

Che te ne pare? Se l'idea ti diverte, mettili subito all'opera e fai il tuo disegno nello spazio bianco della grande tazza che vedi nella pagina qui a destra. Dopo di che, ritaglia la tazza che hai disegnato, allegala al tagliando della pagina

a fianco in basso su cui avrai indicato voce per voce le tue generalità, metti il tutto in una busta e spedisca entro il 20 maggio 1988 a: *Corriere dei Piccoli*, Concorso «Disegna le tue tazze pazze e vinci!» - Casella Postale 19210 - 20185 Milano.

Ma ricordati: per poter partecipare al concorso devi spedire il tuo disegno entro e non oltre il 20 maggio 1988 (come risulterà dal timbro postale).

Mettiti subito al lavoro. Disegna anche tu la tua «tazza pazza»: se il tuo disegno risulterà tra i migliori una nuova amica, la «tazza pazza Giglio», verrà a rallegrare la colazione del mattino. Ti aspettiamo!



TAZZE PAZZE E VINCI!



Ecco in alto e indicata dalla freccia la tazza pazza sulla quale devi fare un disegno, ispirandoti al tuo personaggio preferito dei fumetti del Corriere dei Piccoli. Appena avrai tracciato e colorato il tuo disegno, ritaglia la tazza pazza lungo il bordo (come vedi indicato dalla forbice in alto). Poi allegala al tagliando qui a fianco, compilato con tutti i dati richiesti (nome, cognome, via, numero, codice postale, città, tua età e tuo numero di telefono) e spediscila a: Corriere dei Piccoli Concorso «Disegna le tue tazze pazzе e vinci!» Casella postale 19210 - 20185 Milano. Nella pagina a sinistra, le «tazze pazzе» della Giglio.

CONCORSO

**CORRIERE
dei PICCOLI**



**DISEGNA LE TUE
TAZZE PAZZE
E VINCI!**

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____ N. _____

CAP _____ CITTÀ _____

ETÀ _____ TELEFONO _____

AUT. MIN. RICH.

11° GRANPREMIO giovanissimi '88



TUTTI ALL'



**CORRIERE
dei PICCOLI**



Grande festa all'Abetone sabato e domenica 16 e 17 aprile per la finale nazionale dell'11° Gran Premio Giovanissimi di Sci valido per l'assegnazione del «Trofeo Falcon Sac» e organizzato dall'AMSI (l'Associazione maestri sci italiani), con la collaborazione della Nesquik e del *Corriere dei Piccoli*. Novecento bambini e bambine dai 7 agli 11 anni provenienti da ogni parte d'Italia sono pronti a lanciarsi nelle gare di slalom gigante, per aggiudicarsi il primo posto nelle rispettive categorie. Cinque infatti sono le categorie in cui si suddividono i concorrenti: una per i bambini di 7 anni, una per quelli di 8, una per quelli di 9 e così via, fino agli 11 anni. Alla fine delle singole gare saranno proclamati i vincitori: 10 minicampioncini (cinque maschietti e cinque bambine) che diventeranno i Tomba e le Anne Marie Rose Pröll del Duemila e dei quali il *Corrierino* pubblicherà i nomi. A congratularsi con loro nel momento conclusivo della simpatica manifestazione sportiva dell'Abetone sono in arrivo tre personaggi d'eccezione: l'immane Ronfo e Zanino e Capi, i tuoi due nuovi eroi del *Corrierino*!



Abetone: la perla dell'Appennino

Celebre stazione di villeggiatura estiva e di sport invernali, Abetone è la più importante e la meglio attrezzata di tutto l'Appennino. Situata al confine fra Toscana ed Emilia, è dotata di oltre 50 chilometri di piste, e cabinovie, seggiovie, sciovie, alberghi e pensioni di ogni categoria, ristoranti, banca, discoteche, club, piscina coperta, negozi di ogni genere.

Per informazioni telefona a: 0573/60001-60032
Scuola Sci «Zeno Colò»: 0573/60032
Scuola Sci Montegomito: 0573/60392

ABETONE!

Nella splendida località sciistica dell'Appennino toscano-emiliano sabato e domenica 16 e 17 aprile si svolgono le finali nazionali di slalom gigante per il Gran Premio Giovanissimi di Sci



La grande festa ora per ora

Ecco, ora per ora, come si svolgerà la grande festa sull'Abetone per la finale nazionale dell'11° Gran Premio Giovanissimi di Sci:

sabato 16 aprile: al mattino arrivo dei concorrenti

ore 17.30: riunione della giuria

alle 18: spettacolo con Zanino e Capi, estrazione dei numeri

domenica 17 aprile alle 9:

gara di slalom gigante

maschile e femminile

alle 15.30: premiazione e chiusura della manifestazione.

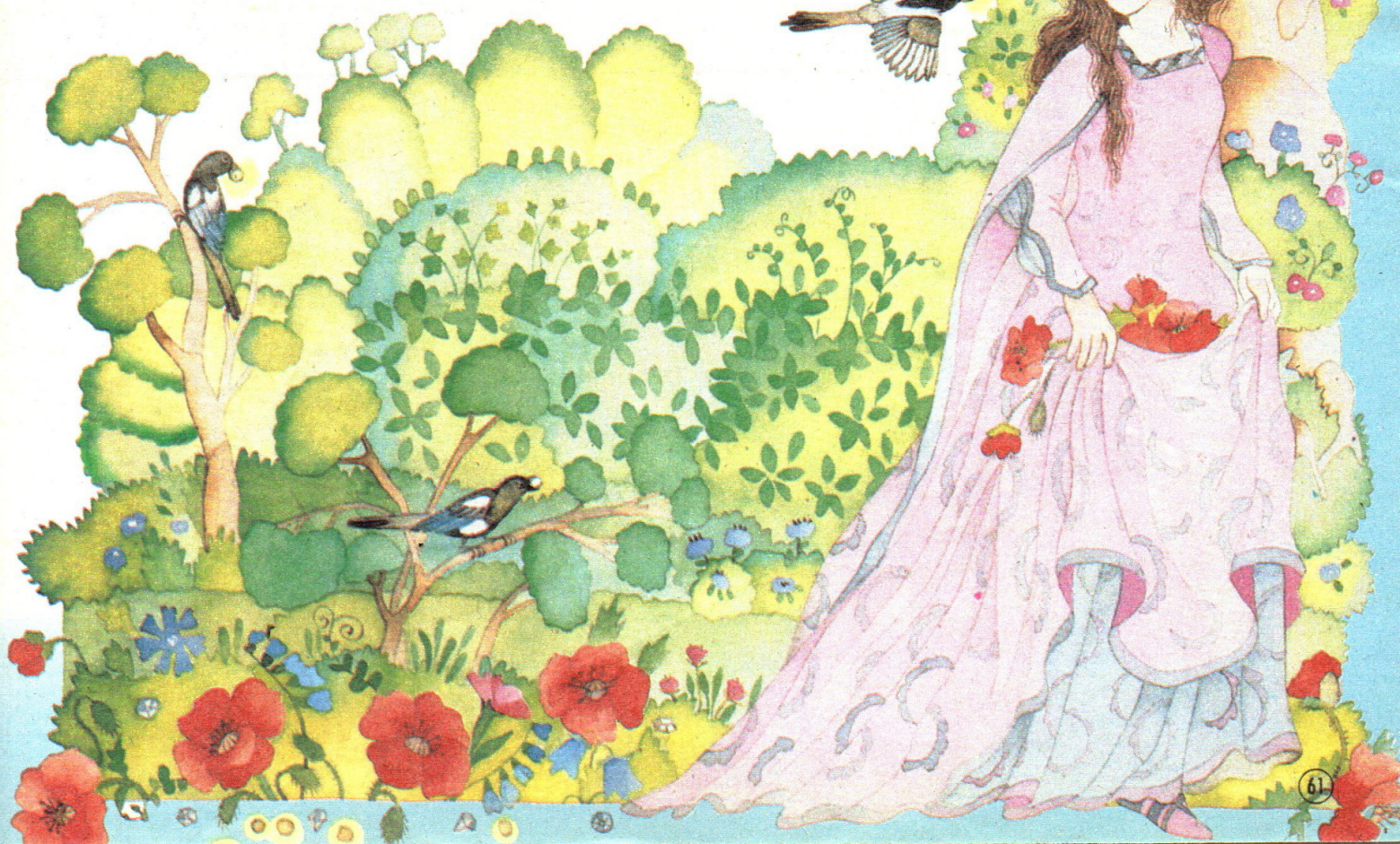


stanca», mormorò la bella.

«Sì, ho trascinato fin qua una brocca pesantissima proprio per dar da bere a una dama schizzinosa che non vuol sgualcirsi il velo! Per quanto mi riguarda potete anche crepare di sete! E scìò, scìò: aspetto visite...». «Me ne andrò subito... ma non prima di averti lasciato un dono, in ricordo di questo nostro incontro!», e sparì in una nuvola di polvere d'argento, perché naturalmente era la fata di prima che aveva solo cambiato aspetto. A casa Fiordispino trovò sua madre che l'aspettava sulla soglia: «Allora? Racconta, presto!». Fiordispino cominciò a raccontare e dalla bocca le uscirono mostriciattoli e serpentelli che corsero in giro per la casa: e la parola «fonte» fu un nero scarafaggio, la parola «brocca» fu un brutto rospo che saltò nell'acquaio, la parola «castellana» fu una vipera che fece una gran paura a tutti. Invece di prendersela con lei, la madre si scagliò contro Fiordiluna: «Maledetta... ci hai ingannate!», e la rincorse per trasci-

narla per i capelli e picchiarla di santa ragione. La ragazza scappò nel bosco e scoppiò a piangere, abbracciata a una quercia: le foglie fremettero per darle coraggio. Ancora tremante e scossa dai singhiozzi la trovò il figlio del re, che girava per i boschi in cerca di cardellini e pettirossi per la voliera di corte.

Appena la vide... si innamorò di lei e si avvicinò per sentire la sua storia. Fiordiluna cominciò a parlare e dalla bocca le uscirono piccole perle, topazi gialli come gli occhi dei gatti, tormaline rosa come le dita dei neonati... e il principe credette di sognare! Potete immaginare la fine di questa storia: dopo poche settimane Fiordiluna era la regina del regno dei Papaveri e sulle sue tracce - quando usciva a passeggio - correvano le gazze a raccogliere col becco gemme e perline e piccoli coralli, perché le gazze sono attratte da tutto ciò che luccica e quello divenne, in breve, il regno più luccicante di tutte le fiabe!



"GUARDA, MAMMA:



HA LE GAMBE!"

C'era una volta... Un re!, direte voi. No, un bambino che la mattina non faceva altro che sbadigliare. Ma una bella mattina, la sua mamma gli preparò la colazione con latte Giglio. E come il latte Giglio si versò nelle tazze, tutte le tazze diventarono vive: gli spuntarono le gambe, e si misero a correre, a cantare per tutta la tavola. Sei tazze così divertenti, sei Tazze Pazze così, con un bricco così Briccone, non si erano mai viste. Le vuoi anche tu?

LE TAZZE PAZZE TE LE REGALA GIGLIO

Il Latte, il Burro e la Panna.

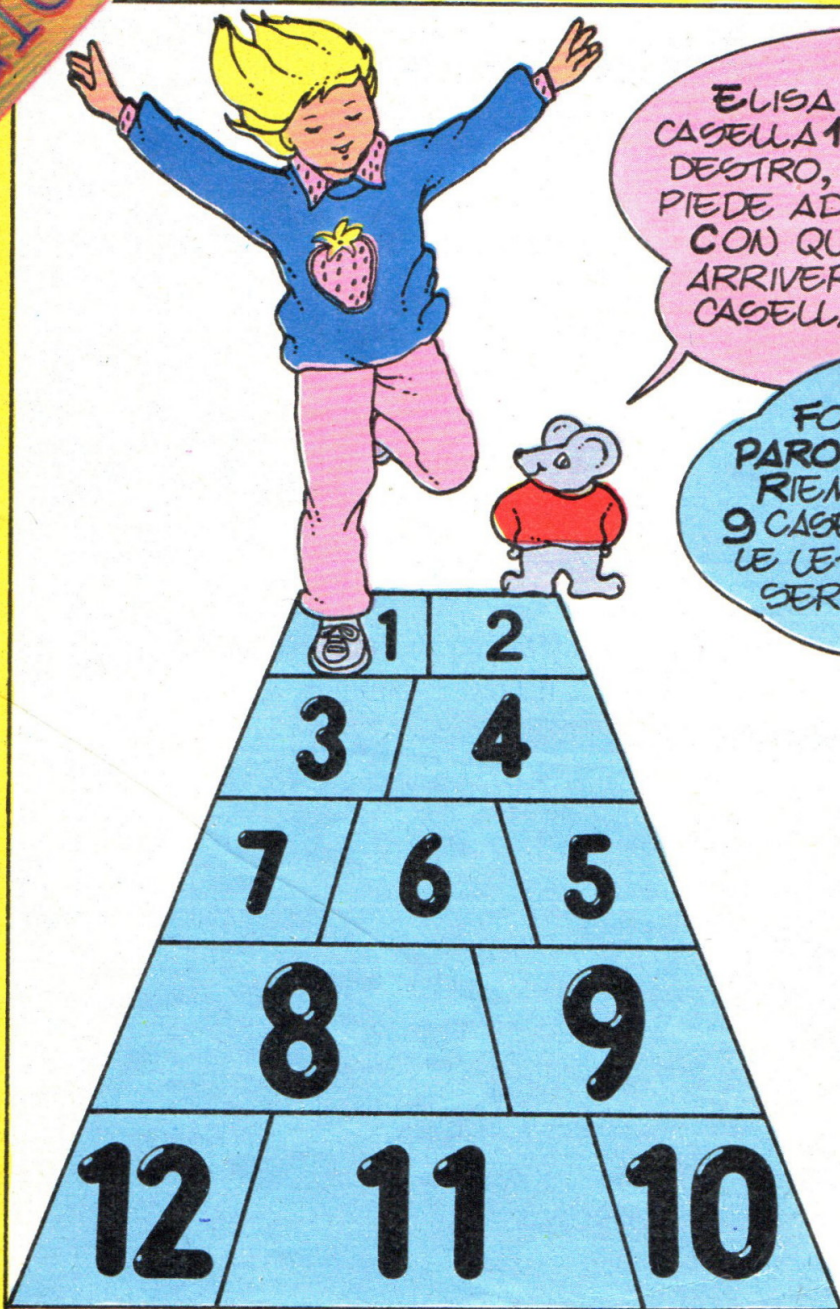
Se vuoi prendere per il manico la tua Tazza Pazza, entra nel tuo negozio di fiducia e prendi subito al volo la tua tessera-punti!



Aut. Min. n° 4/61436 fino al 30-6-88


GIGLIO
è meglio.





ELISA PARTE DALLA
CASELLA 1 CON IL PIEDE
DESTRO, POI CAMBIA
PIEDE AD OGNI CASELLA.
CON QUALE PIEDE
ARRIVERA' ALLA
CASELLA 12?

SINISTRO

FORMA TU LE
PAROLE CROCIATE!
RIEMPI DI NERO,
9 CASELLE, COPRENDO
LE LETTERE CHE NON
SERVONO.



CAMBIO D'INIZIALE

DOPO IL POMERIGGIO *SERA*
ARRIVA LA *XXXX*

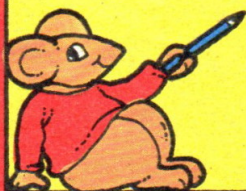
E DALL'ALBERO CADE *PERA*
MATURA LA *YXXX*

QUALI SONO LE DUE PAROLE?

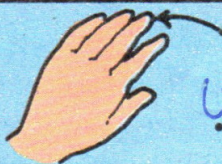
Z	A	I	N	O
A	C	S	U	D
P	R	O	N	O
P	E	L	I	R
A	R	A	R	E
C	A	R	A	F
E	D	E	R	A
R	I	S	O	I

UNISCI
LA LETTERA
CON IL NOME
DELL'OGGETTO
DISEGNATO:
OTTERRAI
ALTRE PAROLE.

PROVA
A
SCRIVERLE!!



U



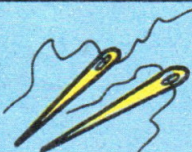
U.D.I.T.O.

O



O.Y.I.N.O.

V



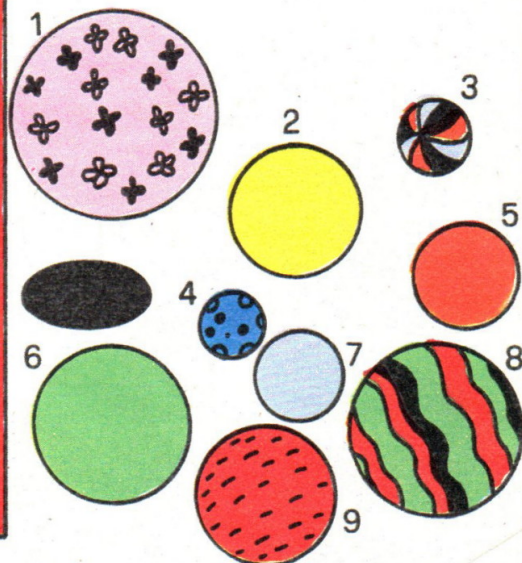
V.A.G.H.I.

A



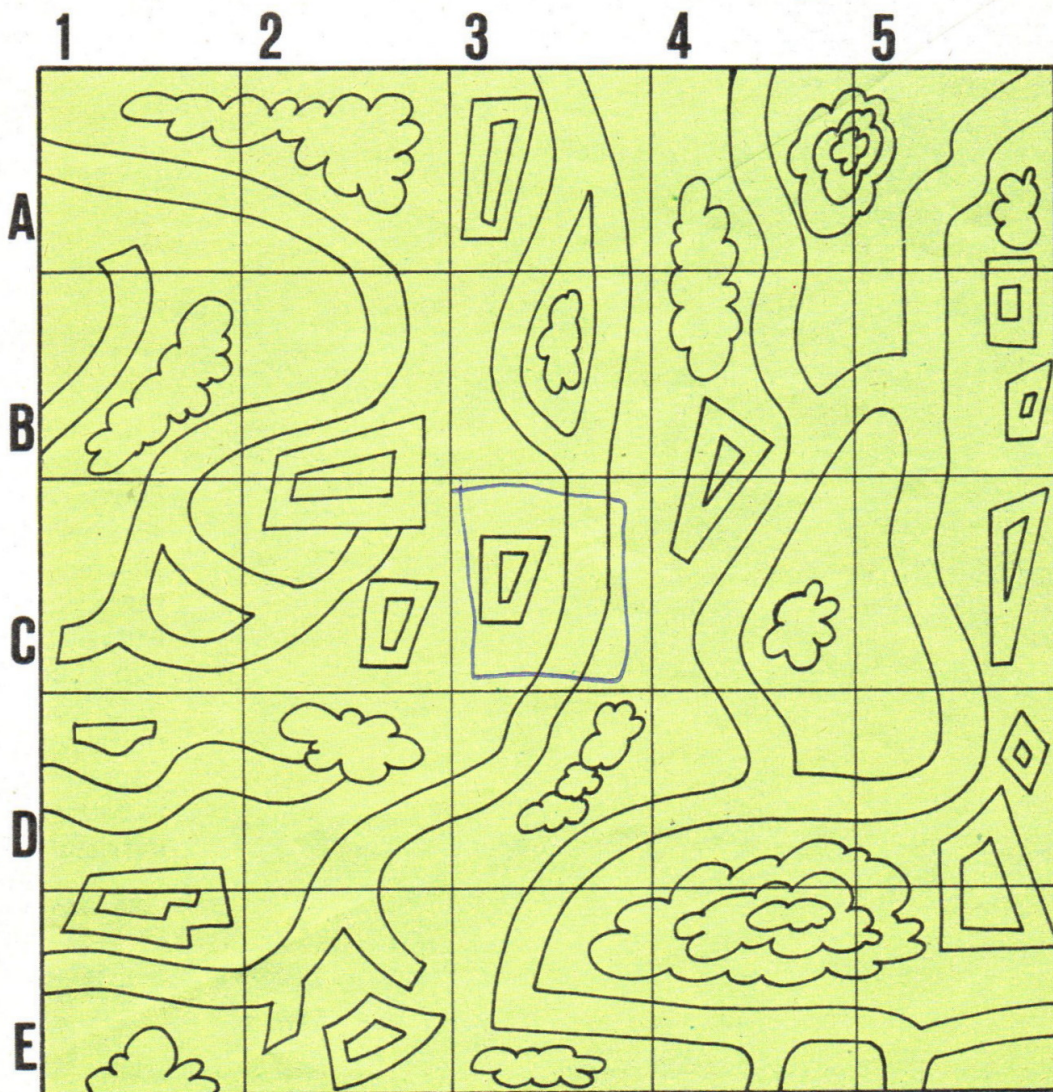
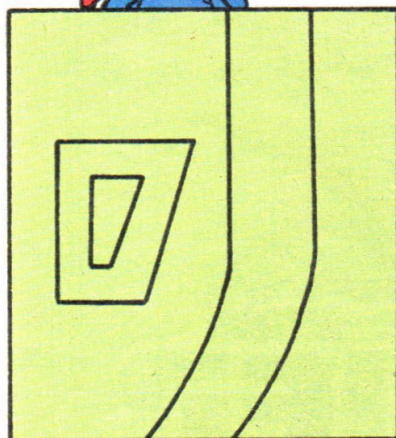
A.M.O.R.E.

SAI DIRE A QUALE
PALLA APPARTIENE
L'OMBRA?



IL PEZZO
DISEGNATO QUI
SOTTO E' RIPETUTO,
PIU' IN PICCOLO,
NELLA MAPPA A
FIANCO.

SAPRAI
TROVARLO?



**UN ROBOT BIONICO
DI NOME LORD DREAD
COSTRUISCE
UN BIO-ESERCITO
E INVADE LA TERRA.
DISTRUZIONE!**



Il futuro è più vicino con Captain Power. Con i personaggi, i veicoli e gli accessori interattivi ad alta tecnologia puoi inventare sempre nuove battaglie contro il perfido Lord Dread! E su Odeon TV, c'è la serie televisiva da seguire! Captain Power. La battaglia è cominciata!



CAPTAIN POWER

E I COMBATTENTI DEL FUTURO

MA UN GRUPPO DI UOMINI EROICI
COMANDATI DA CAPTAIN POWER
CERCA DI OPPORSI
ALLA DISTRUZIONE E
SALVARE COSÌ LA TERRA.
**LA BATTAGLIA
COMINCIA!**

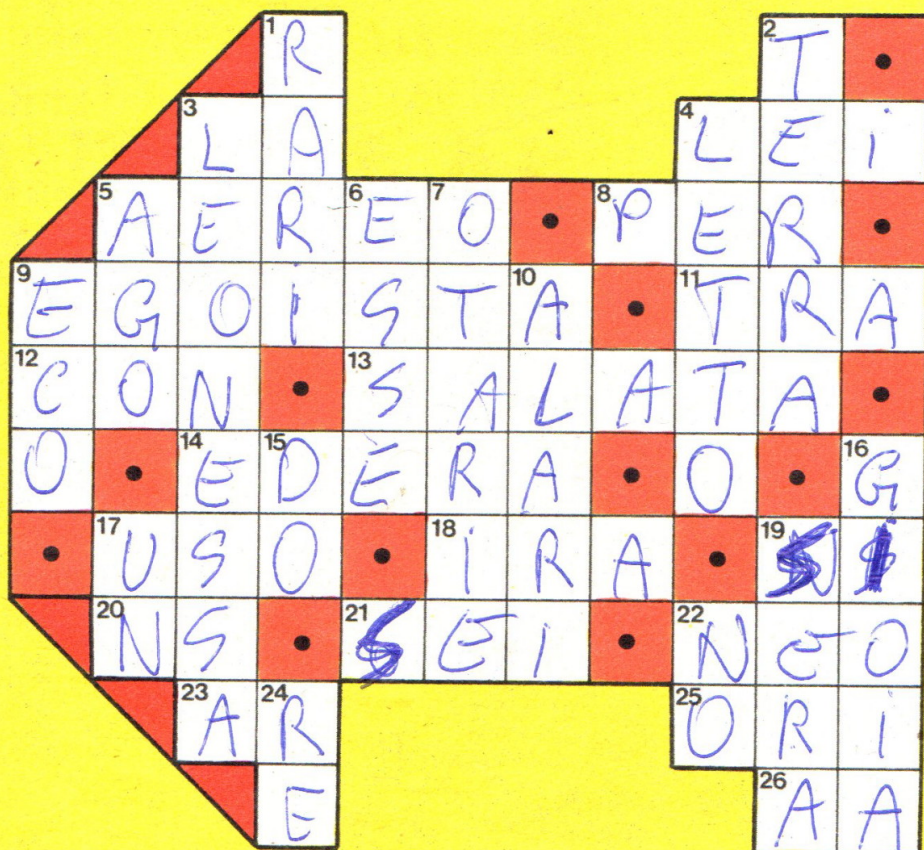


CAPTAIN POWER

CRUCIVERBA

ORIZZONTALI: 1. Articolo femminile - 4. Pronome - 5. Segue la rotta - 8. Segno della moltiplicazione - 9. Non è altruista - 11. In mezzo - 12. Insieme - 13. Lo è l'acqua del mare - 14. Un rampicante - 17. Costume, abitudine - 18. Rabbia - 19. Affermazione - 20. Consonanti di naso - 21. Tre più tre - 22. Macchia della pelle - 23. Sigla di Arezzo - 25. Ricchezze - 26. Vocali di mamma.

VERTICALI: 1. Insoliti, non frequenti - 2. Il nostro pianeta - 3. La femmina del leone - 4. Mobile per dormire - 5. Si usa per cucire - 6. Viene dopo la erre - 7. Plurale di otaria - 9. Ti risponde - 10. Arnesi del camino - 15. Nota musicale - 16. Allegria, felicità - 17. Articolo indeterminativo - 19. Viene dopo il tramonto - 22. Negazione - 24. Monarca.



Minirebus



LE SOLUZIONI DEI GIOCHI PUBBLICATI SUL NUMERO 15

A pag. 55

- 1) Gallo
- 2) Mancano dodici galline

A pag. 56

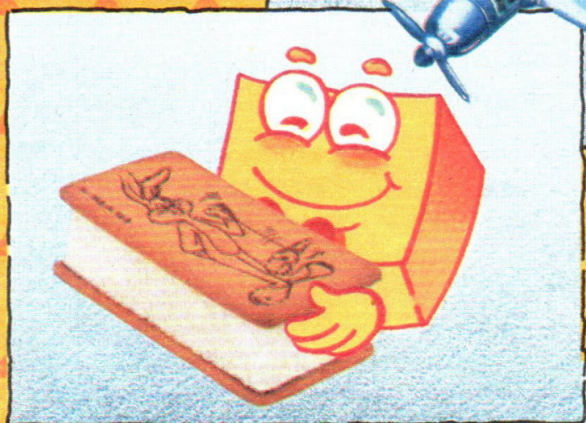
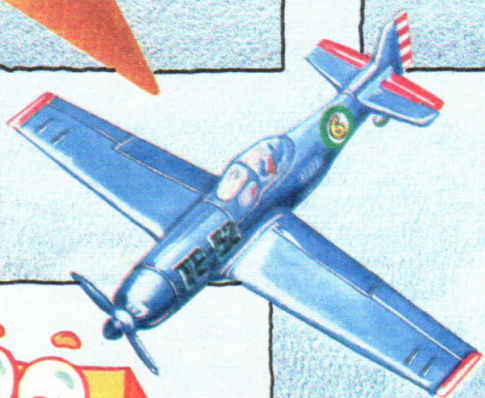
- 1) Il numero 12
- 2) Un uovo rotto e un pulcino

A pag. 57

- 1) Rompere le uova
- 2) Coniglietto di panno



IL GELATO E' PIU' BUONO SE C'E' IL REGALO.



Questi fantastici regali e tanti altri li trovi in queste confezioni Happy Box Gelati Motta: Stecchi Muchacho, Biscotti Fortunello, Coni Roxy, Ghiaccioloni, Coni Roxy Amarena, Coppe Augusta, Stecchi Banana.



RAGAZZI!
1 SORPRESA SU 5
E' UN PERSONAGGIO

WALT DISNEY



© WALT DISNEY COMPANY

FANTASTICO, FRA LE SORPRESE TROVERETE ANCHE PIPPO SPORTIVO

Poochie™



Hai già vinto un altro cuore?

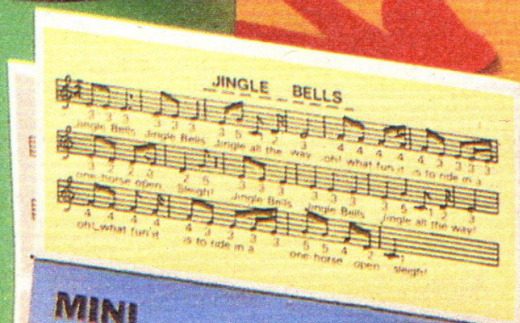
Doppia sorpresa nei Cuori a sorpresa di Poochie. Scegli il tuo Cuore, trova il biglietto, vinci un altro Cuore.

Dove c'è Poochie, c'è amicizia.



**CORRIERE
dei PICCOLI**

TI



**GRATIS PER
I NUOVI ABBONATI.**



**Le gemelline Debbie e Mandy Hill:
per loro, il sogno di Hilary (diventare
una brava ballerina) si è trasformato
in splendida realtà**

"SIAMO LE HILARY DI RAFFAELLA"



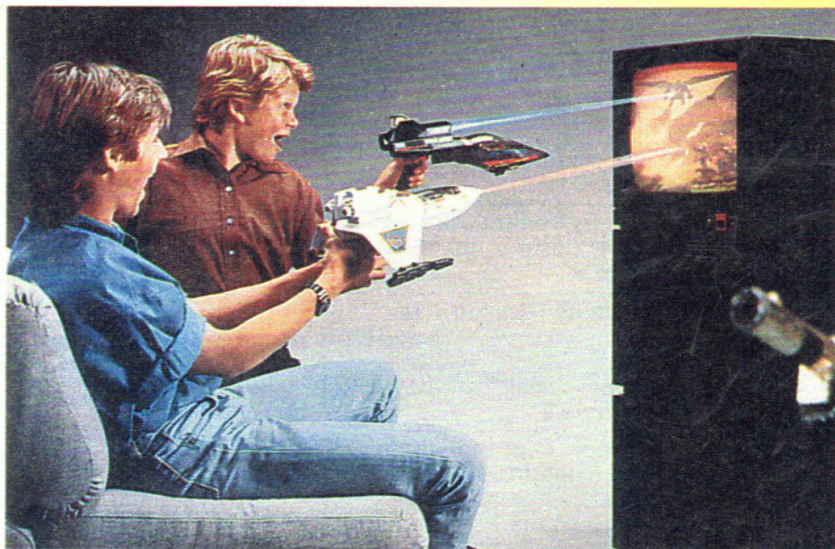
Le gemelline Debbie e Mandy Hill, due graziosissime ballerine acrobatiche che ogni sabato sera (Canale 5, alle ore 20.30) compaiono sul palcoscenico del *Raffaella Carrà show*, sono giovanissime come la tua amica Hilary (l'eroina del fumetto di Italia 1). E oggi, dopo anni di studio e di esercizi snervantanti (proprio come Hilary) stanno vivendo una esperienza elettrizzante nel super show di Raffaella Carrà. «Ma a tutti può accadere di realizzare un sogno come il nostro», dicono a una voce le gemelline Hill. «Bisogna però studiare molto, faticare, mettercela tutta. E allora, vedrete, un bel giorno qualcuno si accorrerà di voi, scoprirà che avete talento e il vostro sogno diventerà realtà».



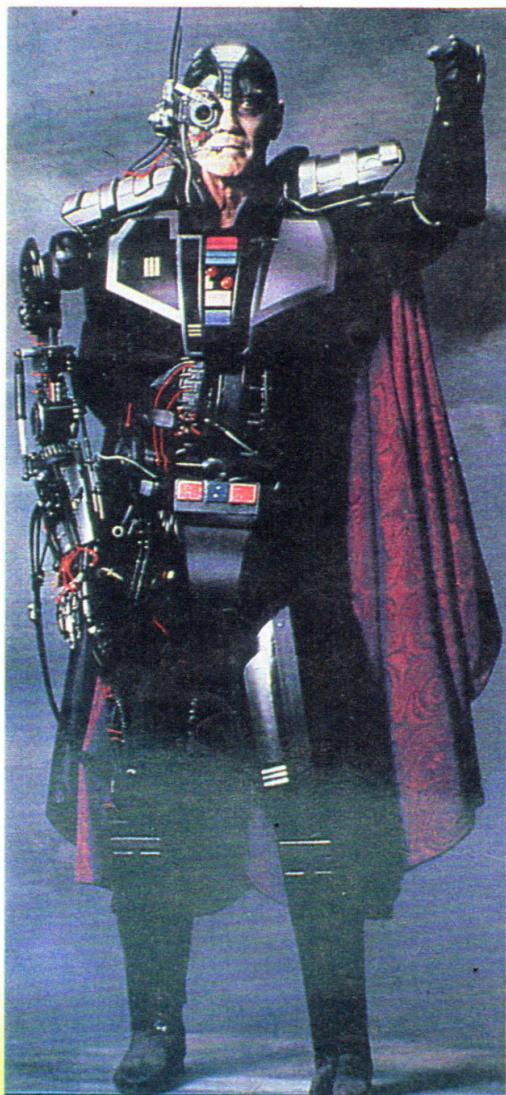
ARRIVA CAPITAN POWER E LA TV DIVENTA UN VIDEOGIOCO!

TELECOMANDO
A cura di Paola

ODEON



A sinistra, due ragazzi armati di una astronave-pistola, partecipano alla guerra che si svolge in tv, nel telefilm di fantascienza *Captain Power*. Qui sotto, il protagonista di questa nuova trasmissione, *Captain Power*.



Qui sopra, il perfido dittatore Lord Dread.

Ti piacerebbe trasformare il televisore di casa tua in un videogioco come quelli dei bar o dei Luna park? Da questa settimana il tuo sogno può diventare realtà. Ogni venerdì sera, alle 20.45, Odeon Tv trasmette *Captain Power*, un nuovo telefilm di fantascienza a cui anche tu puoi partecipare dal tuo salotto! Con una formidabile astronave-pistola (si vendono nei negozi di giocattoli) potrai sparare in tivù ai cattivissimi soldati di Lord Dread, il perfido dittatore alieno che vuole distruggere l'intera razza umana. Distruggendo gli invasori aiuterai così i ribelli del fortissimo Captain Power, i quali, al contrario, vogliono difendere sul nostro pianeta ogni forma di vita, umana, vegetale e animale. Alla fine di ogni puntata la tua astronave-pistola ti dirà quanti punti hai totalizzato: così potrai divertirti confrontando il tuo punteggio con quello dei tuoi amici! E se hai il videoregistratore potrai anche allenarti a combattere al fianco di Captain Power. Buon divertimento dunque, ma ricordati che... sparare è divertente soltanto... per gioco.



COLLEZIONA MAPLE TOWN: I TUOI PICCOLI AMICI TI FANNO UN GRANDE REGALO.



Devi solo raccogliere 10 punti Maple Town, cioè ritagliare i codici a barre che trovi sulle confezioni. Ogni personaggio vale un punto, le famiglie, i twin set ed alcuni accessori valgono 2 punti e le costruzioni 3. I 10 punti vanno messi in busta chiusa (specificando nome, cognome e indirizzo) e spe-

UN NIDO DI SIMPATIA

edito dalla AMZ, con nuove, avvincenti storie dei tuoi personaggi preferiti.

diti a Wonderland S.p.A. - Promozione Maple Town - 28040 Oleggio Castello (NO) entro il 31 maggio 1988. Riceverai a casa "Il grande

AUT. MIN. CONC.

Wonderland